Pöllö Tuppurainen -
tekstiilitaidetta sarjakuvasta

Pro gradu -tutkielma
Marika Niskanen
Sisustus- ja tekstiilimuotoilu
Taiteiden tiedekunta
Lapin yliopisto
2022

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta
Työn nimi: Pöllö Tuppurainen - tekstiilitaidetta sarjakuvasta
Tekijä: Marika Niskanen
Koulutusohjelma/oppiaine: Sisustus- ja tekstiilimuotoilu
Työn laji: Pro gradu -tutkielma
Sivumäärä: 78
Vuosi: 2022

Tiivistelmä:

Pro Gradu -tutkielmassani tutkin, miten tekstiilitaidetta voidaan tehdä sarjakuvasta. Tutkimusmenetelmänä sovellan taidelähtöistä menetelmää (arts-based methods) ja autoetnografiaa. Taustoitan tutkimustani selvittämällä, mitä yhtäläisyyksiä sarjakuvalla ja tekstiilitaiteella on historiassa ja mitä on sarjakuvatekstiilitaide. Taiteellisessa osassa tuotan kolmen eri kokoisia *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvatekstiiliteoksia A4 (210 X 297 mm), A3 (297 X 420 mm) ja B1 (707 x 1000 mm). Selvitän, millainen *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuva ja hahmo on? Ja, miten *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuva ja hahmo olemus muuttuu tekstiilitekniikan, materiaalien ja koon muuttuessa sarjakuvatekstiilitaideteoksissa?

Sarjakuvalla ja tekstiilitaiteella on yhteinen esihistoria. Keskiajalla kuvakudos- ja kirjonnan tekniikoilla valmistettiin opettavaisia ja sivistäviä sarjallista kuvakerrontaa sisältäviä seinäkuvia, joiden avulla pyrittiin valistamaan ja kouluttamaan kansaa. Sarjallista taidetta näkyi myös kirkkohenkilökunnan vaatetuksissa, kuin myös kirkkojen sisätiloissa maalattuina pintoina sekä tekstiilisinä teoksina seinillä.

Sarjakuvatekstiilitaide on sarjallista kerrontaa, jossa kuvallinen ja sanallinen aines on järjestelty harkittuun muotoonsa. Se on valmistettu yhtä tai useaa tekstiilimateriaalia ja -tekniikkaa käyttäen. Sarjakuvatekstiilitaide mahdollistaa asioiden esiin tuomisen näkyvään muotoon. Sen avulla voidaan kohdata, käsitellä ja esittää asioita kantaaottavasti, neutraalisti tai vahvasti tiettyä näkökantaa korostaen.

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuva sisältää sanallista ja symbolista viestintää vähäelkeisesti ja tarkoituksenmukaisesti. Hahmo kuuluu *fanny animal*-kategoriaan. Sarjakuvan jokaisella viivalla on jonkinlainen merkitys, joten se on viivojen ja muotojen keskinäisestä tasapainosta muodostuva kokonaisuus. *Pöllö Tuppuraisen* luonteeseen ja olemukseen sarjakuvatekstiiliteoksissa vaikuttavat tekijät ovat tekniikka, materiaali ja mittakaava.

Avainsanat: tekstiilitaide, sarjakuva, sarjakuvatekstiilitaide

University of Lapland, Faculty of Art and Design
The tittle of the Master`s Thesis: Pöllö Tuppurainen – textile art from a cartoon
Author: Marika Niskanen
Degree programme/subject: Interior and Textile Design
The type of the work: Master`s Thesis
Number of pages: 78
Year: 2022

Abstract:

In my Master's thesis, I explore how textile art can be made from comics. As a research method, I apply arts-based methods and autoethnography. I will background my research by exploring the similarities between comic and textile art in history and what is comic textile art. In the artistic part, I produce three different sizes of *Owl Tuppurainen Downhill* comic textile works A4 (210 X 297 mm), A3 (297 X 420 mm) and B1 (707 x 1000 mm). I will find out what the cartoon and character *Owl Tuppurainen Downhill* is like? And how the *Owl Tuppurainen Downhill* cartoon and the nature of the character change in textile technology materials and the size changes cartoon textile art works?

Comics and textile art have a common prehistory. In the Middle Ages, tapestry and embroidery techniques were used to make educational and educational wall paintings with serial narration to educate and educate the people. Serial art was also seen in the clothing of church staff, as well as in the interiors of churches as painted surfaces and as textile works on the walls.

Cartoon textile art is a series of narrations in which the pictorial and verbal material are arranged in their thoughtful form and are made using one or more textile materials and techniques. Cartoon textile art allows things to be brought out in a visible form. It allows you to face, deal with and present things in a stand-alone neutral or strong way.

Owl Tuppurainen Downhill cartoon contains verbal and symbolic communication in a vague and appropriate way. The character belongs to the *Fanny animal* category. Each line in the cartoon has some meaning, so it is an entity formed by the mutual balance of lines and shapes. Ownership of the nature and essence of the *Owl Tuppurainen* in comic textile works are technology material and scale.

Keywords: textile art, cartoon, cartoon textile art

Sisällys

1 JOHDANTO 6

1.1 *Pöllö Tuppurainen* 6

1.2 Oma Sarjakuva 9

1.3 Mäenlasku 9

1.4 Tutkimuksen lähtökohdat 12

1.5 Tutkimuksen tavoitteet, tutkimuskysymykset ja tutkimuksen rajaus 12

1.6 Tutkimuksen menetelmät, -aineisto ja aiemmat tutkimukset 15

2 SARJAKUVA JA TEKSTIILITAIDE 18

2.1 Sarjakuvatekstiilitaide 18

2.1 Sarjakuvan historia tekstiilitaiteessa 19

2.2 *Bayeux`n* seinävaate 21

2.3 Keskiajan kuvakudoskeskukset Euroopassa 22

2.4 Kirkkojen seinämaalaukset ja -tekstiilit 23

3 SARJAKUVA NYKYPÄIVÄN TEKSTIILEISSÄ 25

3.1 Sarjakuva painokankaat Suomessa: *Muumit* -Finlayson 25

3.2 Suomalaisen kuvakudostaiteen kehittäjä: Eva Anttila 26

3.3 Suomalainen nykytaide: Hanneriina Moissen 27

3.4 Moderni sarjakuvatekstiilitaide: Hannah Epstein 28

3.5 Sarjakuvatekstiilitaiteen kertomustapa kirjonnasta monumentaaliin 29

3.4 Kuvien lainaaminen sarjakuvamaalauksiin: Kaj Stenvall 31

4 *PÖLLÖ TUPPURAINEN* MÄENLASKU -SARJAKUVA 33

4.1 Alkuperäinen sarjakuva 33

4. 2 Teksti ja kuva sarjakuvassa 34

4.3 Tyhjän tilan dynamiikka ja ruudut 35

4.4 Värin vaikutus sarjakuvassa 37

4.5 Ikonisen abstraktion kaavio 38

4.6 Sarjakuvan hahmo (*fanny animal*) 40

5. *PÖLLÖ TUPPURAINEN* TEKSTIILITAIDETEOKSISSA 42

5.1 Mittakaava 42

5.1.1 Pientä ja intiimiä 43

5.1.2 Monumentaali 47

5.2 Viiva 51

5.2.1 *Pöllö Tuppurainen* ja viivan olemus 55

5.2.2 Kuvasta tekstiin 57

5.3 Väri ja materiaali 60

6. TULOKSET 62
7. POHDINTA 67
LÄHTEET JA KIRJALLISUUS
LIITTEET

1. JOHDANTO

1.1 Pöllö Tuppurainen

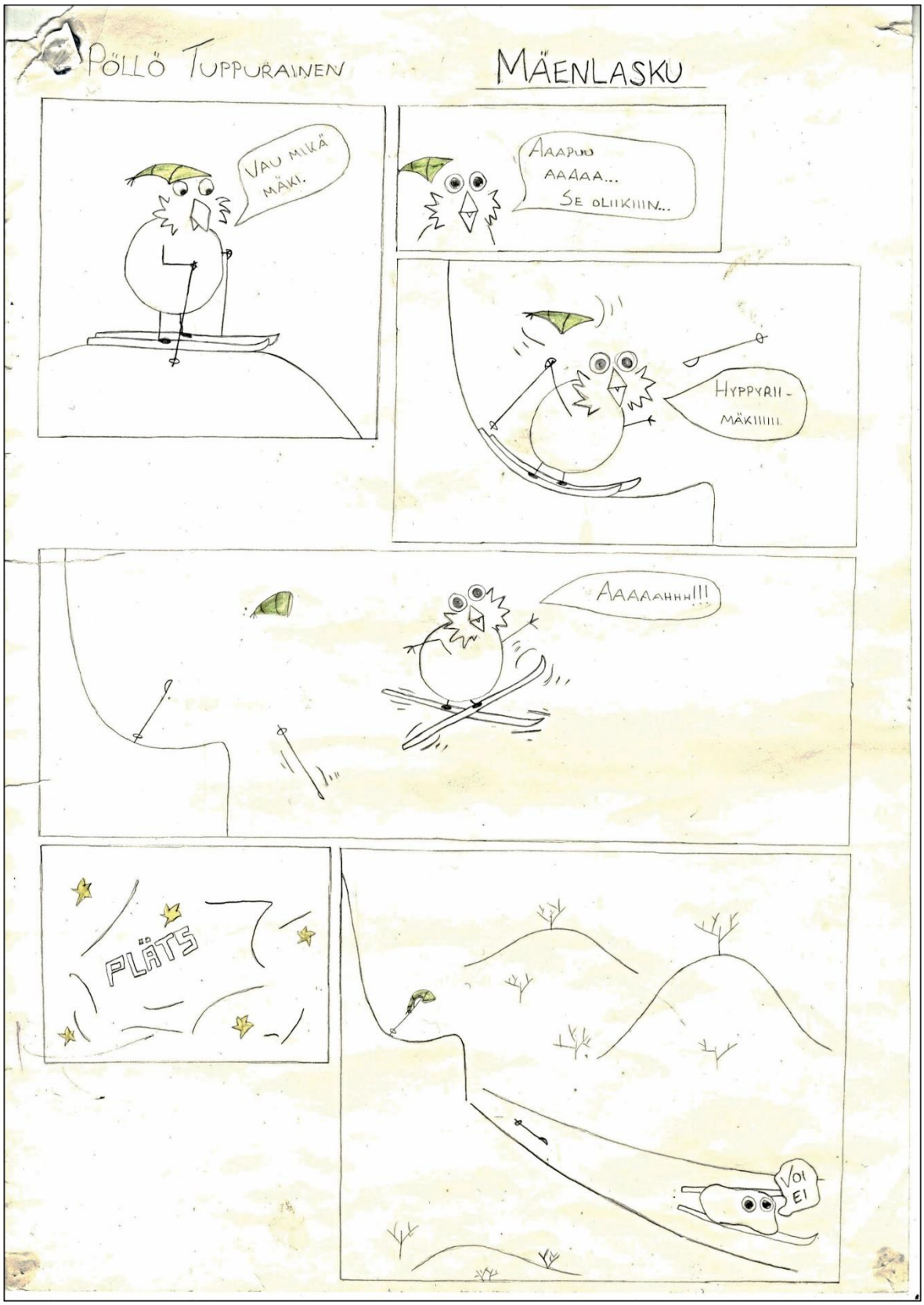
On vuosi 2009 ja istun kuvaamataidon tunnilla. Olen tuolloin yläkoulun kahdeksannella luokalla. Opettaja tuttuun tapaansa luennoi päivän tehtävänannon luokalle. Minua on lähes aina kiinnostanut sarjakuvat, en vain ikinä ollut löytänyt rohkeutta ajasta puhumattakaan, että olisin alkanut miettimällä miettimään sarjakuvan tekemistä. Tuona helmikuisena pakkasaamuna kuvaamataidon tunnilla pelkoni, jota kohti olen halunnut mennä tuli viimein eteeni. Tehtävänantona oli piirtää sarjakuva, tekniikka oli vapaa. Tunsin, kuinka sydämeni alkoi pomppimaan ja kädet hikoamaan. Mieleeni valtasi ajatus, että tästä minä en tule pääsemään läpi. En millään voisi parin viikon ajalla, mikä tehtävälle oli annettu aikaa keksiä mitään järkevää hahmoa sarjakuvalle, tarinasta puhumattakaan. Tuon kahden tunnin ajan mitä kuvaamataidon tunti kesti, tuijotin vain valkoista A3-paperia mikä eteeni oli tunnin alussa annettu.

Kului pari päivää, istuin huoneeni työpöydän äärellä ja päättäväisesti, mutta haparoivin käsin rohkenin ottamaan kynän käteeni. Repäisin polttopuiden ja sanomalehtien välistä löytämästäni kirjekuoresta palasen ja päätin, että yritän piirtää jotain, ilman minkäänlaisia paineita sille, että lopputuloksen tulisi olla mitään sarjakuvaan viittaavaa. Aikani erilaisia muotoja tuolle repäistylle paperille piirtelin, kunnes jotenkin ihmeen kaupalla eräs muodoista alkoi vaikuttamaan silmissäni hyvälle. Jatkoin tuon muodon työstämistä ja eikä aikaakaan, kun pomppasin siltä istumalta ylös tajuttuani, että tässä se viimein on. Olin onnekkaasti jostain alitajunnan syövereistä onnistunut luomaan ensimmäisen sarjakuva hahmoni ikinä.

En ehtinyt kovin kauaa pilvissä leijailla sarjakuvan hahmon luomisen jälkeen, kun todellisuus hiipi puserooni, sarjakuva vaatii tarinan. Samalla hetkellä valahdin lähes taululiidun valkoisena penkille ja aloin tuijottamaan tyhjyyteen, joka tässä tapauksessa tarkoitti katsomista huoneeni kuurankukkien verhoamasta ikkunasta ulos. Oli niin ikään pakkaspäivä, aurinkoinen sellainen, kun ilon ja epätoivon myllerryksessä huokailen puuttuvan tarinan perässä. Katsoin vuorotellen paperille piirrettyä hahmoa sekä ikkunasta näkyvää auringon säteistä kimaltelevaa lumista maisemaa. Mielessäni pyöri vain ajatus, että

onpa hieno hiihtosää ja ajatuksissani tajuamatta sen enempää piirsin hahmolle hiihtovälineet; käsiin sauvat ja jalkoihin sukset. Tyydyin ajatukseen, että sarjakuvani tarina tulee liittymään talvilajin hiihdon ympärille ja jätin sarjakuvan pohtimisen siltä osin siihen.

Odotin seuraavaa kuvaamataidon tuntia ristiriitaisissa tunnelmissa. Minulla oli hahmo ja suuntaan antava tarina tiedossa. Kun viimein tunti koitti otin lyijykynän käteeni ja aloin piirtämään edelliseltä tunnilta tyhjäksi jääneelle A3 paperille ruutuja satunnaiseen muodostelmaan. Muutamien piirrettyjen ruutujen jälkeen jostain alitajunnan syövereistä kummuten mieleni täytti oivallus. Aivan yhtäkkiä tiesin hetkessä, miten sarjakuvani tarina etenee ja miten sen aion kertoa. Kuvaamataidon tunnin alun ahdistus ja ristiriitaisuus katosivat innokkuuden ja ilon tunteen täytettyä ajatukseni, kun aloin luonnostelemaan ideaa paperille. En vielä tänä päivänäkään tiedä, mikä luovuuden puuska minut tuolloin valtasi, mutta siinä samassa rytinässä keksin myös sarjakuvalle ja sen hahmolle nimen, *Mäenlasku* ja *Pöllö Tuppurainen*. Sarjakuva ei ehtinyt valmistua kuvaamataidon tunnilla, joten otin keskeneräiseksi jääneen työn kotiin, jossa viimeistelin sarjakuvan loppuun. Näin ensimmäinen sarjakuvani oli nähnyt päivänvalon (kuva 1).



Kuva 1. Ensimmäinen Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuva. Paperi, lyijykynä ja puuvärikynä. A3 (297 x 420 mm). Kuvaaja Marika Niskanen 2009.

1.2 Oma Sarjakuva

Pöllö Tuppurainen on tuon yläkoulun kuvaamataidon tunnin tehtävänannon jälkeen kulkenut matkassani säännöllisesti mukana. Esimerkiksi lukiossa tapanani oli piirtää hahmoa ahkerasti eri oppiaineiden vihkojen sivuille, jotta sivut eivät näyttäisi aivan niin tyhjiltä. Erityisesti mainittakoon pitkän matematiikan ja uskonnon tunnit, jotka olivat erittäin luovuutta ruokkivia tunteja. Yleensä kyseisten aineiden vihoissa oli enemmän piirroksia *Pöllö Tuppuraisesta* kuin itse luentomuistiinpanoja tai tehtävänantojen vastauksia.

Pöllö Tuppurainen on luonnollisesti fyysiseltä olemukseltaan muokkautunut ja kehittynyt ensimmäisestä versiosta melkoisesti vuosien varrella, mutta hahmon henkinen luonne sen sijaan on pysynyt lähes samana. Heti alusta asti oli selvää, että *Pöllö Tuppurainen* on kiltti ja empaattinen hahmo, hieman hölmö, mutta äärimmäisen ystävällinen. Se pyrkii tekemään maailmasta paremman paikan ja haluaa kaikille hyvää. *Pöllö Tuppuraisen* luonne onkin siivittänyt minua hyödyntämään hahmoa parissakin erilaisessa taiteellisemmassa koulutehtävässä. Olen tuonut hahmon erilaisten yleisesti tunnettujen kantaaottavien teemojen pariin, esittänyt vaikeita ja haasteellisia yksilöä, yhteiskuntaa ja maailmaa koskevia aiheita naivistisen suurentelevalla otteella. Olen halunnut tuoda vaikeat asiat esille, mutta helposti lähestyttävämmällä tavalla huumorin keinoin. Mielestäni haastavien asioiden yhdistäminen viattoman, hyväntahtoisen ja höpsön hahmon kuin *Pöllö Tuppuraisen* kanssa luo mielenkiintoisen vuoropuhelun vakavien aiheiden ympärille.

1.3 Mäenlasku

Alkuperäinen *Mäenlasku*-sarjakuva koostuu kuudesta ruudusta, jotka ovat keskenään erikokoisia, eikä ruudut täytä paperia säntillisen tasaisesti. Tarinan hahmottamisessa on käytetty erilaisia kerrontoja, lähikuvasta kokokuvaan. Tekstiä ja puhekuplia on vähän, jolloin huomio kiinnittyy itse hahmoon ja sen toimintaan.

Tutkin ensimmäistä *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvaani pohtien, miten rakennan sarjakuvakerron sellaiseen muotoon, että se olisi mahdollisimman yksinkertainen jäljentää tekstiiliselle pinnalle ja tekstiiliseen muotoon. Tiivistin tarinan kulun kolmen ruudun mittaiseksi eli niin sanotuksi tripiksi (kuva 2), jolloin yksittäisten ruutujen koko ja sen sisältö

suureni. Sisällön suurenemisen myötä sarjakuva on helpommin toistettavissa myös pienemmissä A4-kokoluokan tekstiiliteoksissa, mikä on taiteellinen osa huomioiden tärkeää.

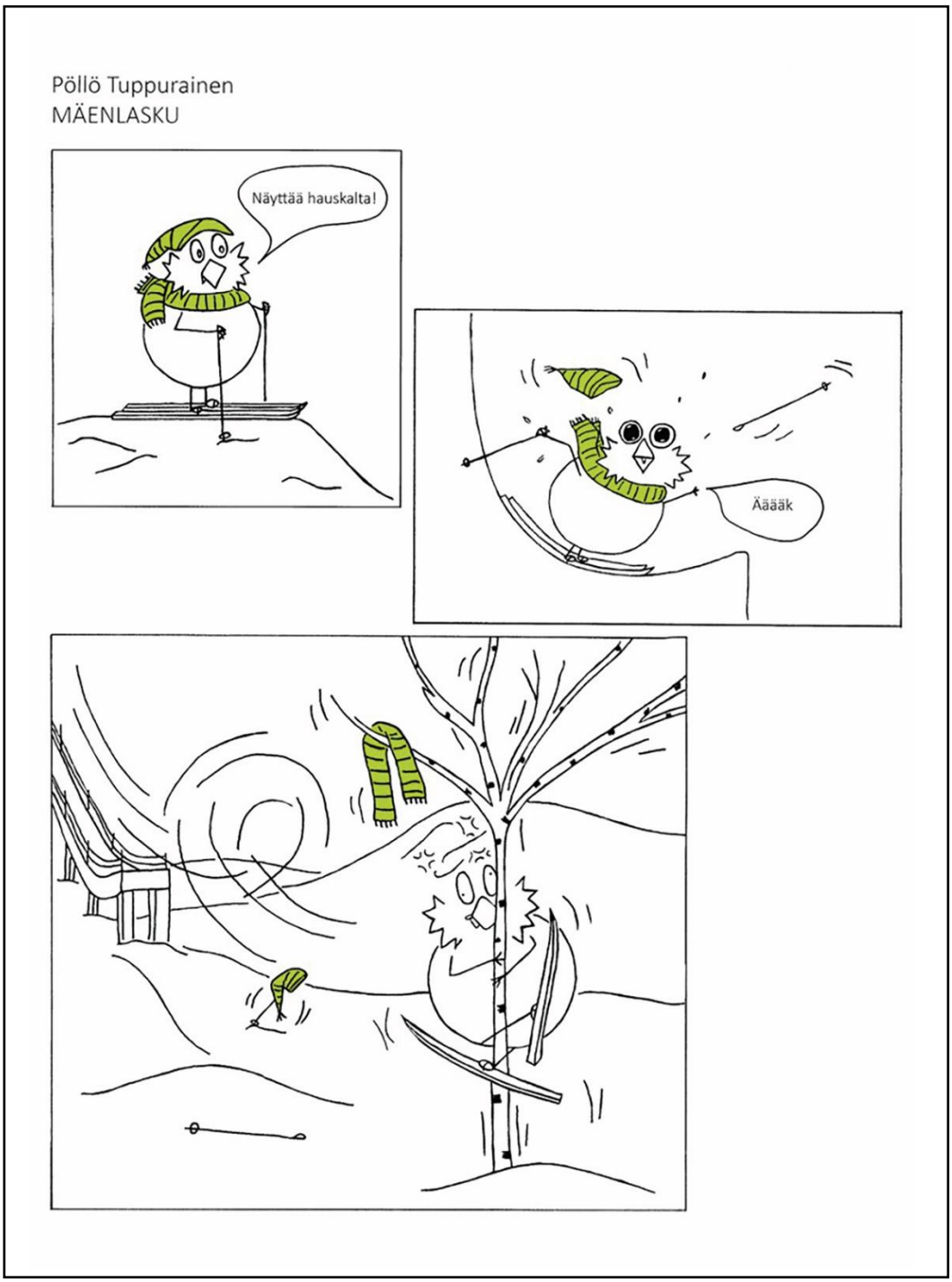
Sarjakuvan kiteyttämisen lisäksi pidin tärkeänä muuttaa tarinan loppuratkaisua. Mielestäni alkuperäisen sarjakuvan loppuratkaisu näyttäytyi silmissäni vuosien jälkeen tylsältä ja karuudestaan huolimatta lopulta yllätyksettömältä. Tein loppuruutuun kaksi eri lopetusvaihtoehto luonnosta; pöllö on päätään myöten hangessa jumissa ja pöllö on iskeytynyt puuhun. Päädyin lopulta valitsemaan tarinan lopetusruutuun jälkimmäisen vaihtoehdon, sillä ajatusta hyödyntäen sain täytettyä sarjakuvan suurimmassa ruudussa olevan tilan sommittelun puolesta tasapainoiseksi. Sarjakuvan tarina huomioiden puuhun törmääminen toi yksityiskohdillaan mielenkiintoa ja hauskuutta sarjakuvan kokonaisuuteen ja loi syvyyttä sarjakuvanruutuun ja maisemaan.

Muutoksia verrattuna alkuperäiseen sarjakuvaan tein myös hahmon ulkomuotoon. Hahmon kokonaisuus on visuaalisesti jäsennelty ja harkittu. Hahmon keho on pyöreämpi ja silmistä tullut hieman soikeammat. Myös hahmon kasvoista on tullut eloisammat kuin mitä ne olivat verrattuna alkuperäiseen sarjakuvaan. Lisäsin hahmolle kaulaliinan, jolla korostin talvista pakkaspäivää eli ympäristöä, missä hahmo seikkailee.

Tein muutoksia myös sarjakuvan typografiaan ja tekstin sanoihin. Alkuperäinen sarjakuvan teksti on kirjoitettu kokonaan käsin tikkukirjaimilla. Mielestäni huutokirjaimin käsin kirjoitettu teksti ja sarjakuvan tarina olivat liian samantyylisiä traagisuudellaan, joten halusin rikkoa tuota mielikuvaa muuttamalla uuteen sarjakuvaan tekstin kokonaan koneella kirjoitetuksi. (Tekstiiliteosten kannalta tällä ei juurikaan ole vaikutusta, sillä valitsemani tekniikat tulevat olevaan pitkälti käsityötekniikoin toteutettuja, jolloin käden jälki tulee näkyviin mallikuvasta huolimatta). Koneella kirjoitettu teksti tuo kokonaisuuteen jämäkkyyttä leikkimielisen ja humoristisen kokonaisuuden keskelle. Karsin tekstin määrää sarjakuvasta tietoisesti tulevia sarjakuvatekstiilitaideteoksia ajatellen. Sarjakuvan tekstin tulee olla luettavissa myös sarjakuvatekstiilitaideteoksissa ja sen tulee olla skaalautuva. Uskon, että suuri määrä tekstiä olisi ollut haaste etenkin A4-koon luokan teoksissa, sillä teksti olisi skaalautunut suhteessa työn kokoon ja materiaalit huomioiden melko pieneksi.

Yhtäläisyyksiä alkuperäiseen sarjakuvaan löytyy layouttillisesti sarjakuvan ruutujen asettelusta suhteessa toisiinsa. Molempien sarjakuvien ruudut eivät ole sommiteltu tasaisesti

tasaruutuisiin neliöihin, vaan ne muodostuvat erikokoisista neliöistä, jotka ovat toisiinsa nähden hieman erilinjassa keskenään. Uudessa sarjakuvassa sommittelin ruudut siten, että ne muodostavat esteettisen kokonaisuuden toisiinsa nähden, kuitenkin luoden jännitettä ja poikkeuksellisuutta, kuin mitä jos ruudut olisi aseteltu perinteikkäästi ja jäsennellysti rinnakkain. Sarjakuvan ruutujen sommittelua ohjasi myös ajatus sarjakuvatekstiilitaideteoksista, joiden halusin toimivan myös itsenäisinä teoksina.



Kuva 2. Uudistettu *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuva. Paperi, musta- ja vihreä tussi. A3 (297 x 420 mm). Kuvaaja Marika Niskanen 2021.

1.4 Tutkimuksen lähtökohdat

Pöllö Tuppurainen on minulle henkilökohtaisesti merkittävä hahmo ja se on kulkenut mukanani reilut kolmetoistavuotta tehtävänantojen ja luento muistiinpanojen sivuilla. Vuosien varrella olen alkanut pohtimaan, voisiko hahmoa jotenkin hyödyntää tekstiileissä ja jos voi, miten? Ajatus on siitä lähtien pyörinyt aina satunnaisesti mielessäni ja odottanut oikeaa hetkeä sen toteutumiselle.

Tekstiileissä minua kiehtoi alkuun käyttötekstiilit, mutta opintojen myötä kiinnostus on enenevissä määrin alkanut siirtymään tekstiilitaiteeseen. Halusin hyödyntää tuota herännyttä kiinnostusta tekstiilitaiteisiin, ja sen myötä olinkin listannut pitkän luettelon erilaisista vaihtoehdoista tulevaa graduaihetta varten. Eräs silmiini pistävä aihe oli sarjakuvan ja tekstiilitaiteen yhdistäminen. Aihe tuntui alkuun pelottavalta, sillä ajattelin heti, että tulisin hyödyntämään ja asiaa käsittelemään minulle suhteellisen henkilökohtaisen hahmon *Pöllö Tuppuraisen* kautta.

Haluan tutkimuksessani yhdistää jo lapsuudesta syntyneen kipinän sarjakuviin, tekstiileihin ja aikuisemmalla iällä esiin herännyttä kiinnostusta tekstiilitaiteeseen. Jalostaa ja soveltaa oppimiani piirustustaitojani ja tekstiilitekniikoita sarjakuvatekstiilitaideteosten valmistamiseen ja tehdä tämä kaikki minulle turvalliselta tuntuvan hahmon *Pöllö Tuppuraisen* matkassa.

1.5 Tutkimuksen tavoitteet, tutkimuskysymykset ja tutkimuksen rajaus

Tutkielmani tavoitteena on tutkia *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvaa ja tehdä sarjakuvan pohjalta erilaisin tekniikoin toteutettuja sarjakuvatekstiilitaideteoksia. Huomioin kuitenkin, että sarjakuvatekstiilitaideteosten tekniikasta riippuen paperille piirretyn lähtökohta sarjakuvan täysin jäljentäminen on lähes mahdotonta. Päämääränä on toistaa samaa kolmenruudun *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvaa mahdollisimman yhteneväisesti erilaisin tekstiilitekniikoin toteutetuissa sarjakuvatekstiilitaideteoksissa.

Pohdin, millä keinoilla *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvaa voidaan jäljentää tekstiiliteknikoiden keinoin 2-ulotteisiksi sarjakuvatekstiilitaideteoksiksi. Aikaisemman tutkimuksen avulla pyrin taustoittamaan tutkimustani selvittämällä sarjakuvan ja tekstiilitaiteen yhtymäkohdat historiasta. Millaisia yhtäläisyyksiä sarjakuvalla ja tekstiilitaiteella on historiassa? Tutkin myös, mitä sarjakuvatekstiilitaide on, ja millaisia sarjakuvatekstiilitaideteoksia on jo tehty? Tutkimuksessa syvennyn myös tutkimaan, millainen *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuva on, sekä millainen sarjakuvan hahmo *Pöllö Tuppurainen* on? Taiteellisessa osassa paneudun, miten *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvaa voidaan ilmaista tekstiilitaiteen keinoin? Ja, miten *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuva ja hahmon olemus muuttuu tekstiilitekniikan, materiaalien ja koon muuttuessa sarjakuvatekstiilitaideteoksissa?

Tutkimuksen avulla pyrin selvittämään, mitä alkuperäiselle sarjakuvan tarinalle ja hahmolle tapahtuu, kun sitä toistaa erilaisissa mittakaavoissa, erilaisin tekniikoin ja materiaalein. Selvitän, miten materiaalivalinnat pohjakankaassa ja langoissa vaikuttavat *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvan ilmeeseen ja pohdin, millaisilla tekstiilitekniikoilla sarjakuvaa voi jäljentää mahdollisimman yhdenmukaisesti alkuperäisestä sarjakuvasta.

Sarjakuvan ja tekstiilitaiteen historia katsauksen rajaan koskemaan aiheita, jotka koskettavat samanaikaisesti molempia vakiintuneita taidesuuntauksia. Historian tutkiminen käsittää suurilta osin esihistoriallisesta ajasta keskiaikaan ulottuvalla ajanjaksolla, jolloin sarjakuva ja tekstiilitaide olivat limittyneinä toisiinsa. Tutkimuksessa, jossa selvitin, miten sarjakuvatekstiilitaidetta on tehty, rajasin teoksiin, taiteilijoihin ja heidän tuotantoonsa, joissa on selkeästi nähtävissä sarjakuvan ja tekstiilin kombinaatio. Toin tutkimuksessani esille teoksia ja taiteilijoita Suomesta ja ulkomailta perustellen sillä, että sarjakuva on pitkän historiansa myötä laajasti maailmalla tunnettu esitys eli sitä esitetään ilmaisumuodosta riippuen kaikkialla maailmassa[1]. Tarkastelen tutkimuksessani sivuavasti, kuinka sarjakuvaa on hyödynnetty, esimerkiksi feminiinisyyteen ja kaupallisuuteen kantaan ottavien asioiden esittelyssä. Vaikka tutkimukseni käyttämäni *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuva ei ole kantaaottava sarjakuva, olen esittänyt hahmoa kantaan ottavien aiheiden yhteydessä muutamissa töissä ja huomannut hahmolla olevan potentiaalia tuoda esille vaikeita asioita lempeämmällä otteella. Perustelen kantaaottavan näkökannan ottamista tutkimusaineistooni

[1] Herkman, Lagerstedt, Manninen & Pystynen 1996, 11–12.

mukaan myös sillä, että sarjakuvaan ja sen historiaan on aina vaikuttanut merkittävästi kaupallisuus; raha on vaikuttanut siihen mitä nähdään ja mitä ei[2]. Suomessa sarjakuvien kaupallista puolta on taiteen saralla käsitelty kantaaottavasti etenkin maalaustaiteen saralla. Tarkastelen tutkimuksessani aihetta sivuavasti Kaj Stenvallin taiteellista tuotantoa esittelemällä, sillä hänen teoksissaan on nähtävillä sarjallinen kerronta yhdistettynä kaupallisuuden kritiikkiin.

Lähestyn sarjakuvatekstiilitaidetta *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvani kautta. Selvitän, mitä *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvalle, tarinalle ja hahmolle tapahtuu tekstiilitaideteoksessa, kun tekniikkaa, materiaaleja ja työn mittakaavaa muuttaa. Tarkoituksenani on tehdä erilaisilla tekniikoilla sarjakuvatekstiilitaideteoksia, jotta saisin vaihtelevan ja monipuolisen kuvan sarjakuvan käytettävyydestä tekstiilitaideteoksissa. Päädyin kolmeen eri kokoluokkaa A4 (210 X 297 mm), A3 (297 X 420 mm) ja B1 (707 x 1000 mm), joilla toistan sarjakuvaa tekstiilitaideteoksissa erilaiset tekniikat huomioiden. Kokoluokat mahdollistavat pienien yksityiskohtaisempien ja aikaa vievien tekniikoiden käytön, kuten myös suurempien suurpiirteisten tekniikoiden hyödyntämisen ja näiden töiden vertailemisen keskenään. Pyrin tutkimuksessani myös sivuamaan, miten suhde muuttuu teokseen ja sarjakuvaan sitä myöten oliko työ valmistettu hitaalla tai nopealla tekniikalla, pienessä tai suuressa mittakaavassa.

Tutkimukseni viitekehys (kuva 3) sarjakuvatekstiilitaidetta muodostuu taiteilijan eli minun yksilöllisistä kompetenssitekijöistäni, taidetekstiileistä ja sarjakuvasta. Tutkimuksessa pyrin tuomaan esille valintojani ja ratkaisuitani tehdessäni esimerkki *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvaa ja niiden pohjalta tehtyjä sarjakuvatekstiilitaideteoksia. Teosten ja yksilöllisten valintojen tueksi tuon tutkimuksessani esille teoriataustaa sarjakuvasta ja taidetekstiileistä. Tutkin, mihin sarjakuva luokkaan sarjakuvani sijoittuu ja millaisia sarjakuvalle tyypillisiä ilmaisun keinoja olen sarjakuvassani hyödyntänyt. Tutkin myös sarjakuvien näkökulmasta, miten sarjakuvaa on taidetekstiilien historiassa sovellettuna näkyvissä, sekä yhdistän tekstiilitekniikoiden ja materiaaleihin liittyvän teorian tehdessäni sarjakuvatekstiilitaideteoksia.

[2] McCloud & Heiskanen 1994, 186.

Kuva 3. Viitekehys.

1.6 Tutkimuksen menetelmät, -aineisto ja aiemmat tutkimukset

Tutkimusmenetelmänä sovellan taidelähtöistä menetelmää (arts-based methods) ja autoetnografiaa. Lähestyn tutkimusaihetta sarjakuvaa tekstiilitaiteessa taiteen keinoin oman sarjakuvani kautta, hyödyntäen subjektiivisesti itsereflektioiden taiteellisen prosessin aikana syntyneitä ajatuksiani, kokemuksiani ja tuntemuksiani tutkimuksessa[3]. Tutkimukseni tuottaa poikkitieteellistä tietoa, jonka yhdistän taiteelliseen työskentelyyni.[4] Tutkimukseni muodostuu itse taideprosessista eli sarjakuvan ja tekstiilitaideteosten tekemisen vaiheista ja taiteellisista töistä eli lopullisesta sarjakuvasta ja sen pohjalta tehdyistä sarjakuvatekstiilitaideteoksista.[5] Lähtökohtana tutkimukselle toimii itse tekemäni *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuva, jonka pohjalta toteutan erilaisin tekstiilitekniikoin tekstiilitaidetta eli sarjakuvatekstiilitaidetta. Tutkimukseni on tekijälähtöinen, sillä olen itse

[3] Anttila 2006, 78; Valkeapää 2012, 72–83.
[4] Leavy 2018, 35.
[5] Anttila 2006, 10.

toiminnan tuntijana eli tuon tutkimuksessa esiin toimintaani kokemukseni kautta, joka johdattaa tutkimusta.[6] Sarjakuvatekstiilitaideteokset ovat osa tutkimustuloksia.

Tutkimusaineistoni koostuu sekä taiteellisesta että tutkimuksellisesta osasta. Taiteellinen osa koostuu sarjakuvan ja tekstiilitaideteosten tekemisestä, erilaisista kokeiluista sekä valmiiden sarjakuvatekstiilitaideteoksien analysoinnista. Tutkimusaineiston kerään käyttämällä taiteellisen prosessin dokumentointi työkaluja, ensisijaisesti valokuvausta, päiväkirjaa ja kokeiluita. Valokuvaan taiteellisen prosessin eri työvaiheita alusta loppuun jokaisen eri sarjakuvatekstiilitaideteoksen kohdalla. Kirjaan päiväkirjaan merkintöjä tekemisestäni, havainnoistani, huomioistani ja taiteellisen prosessin eri työvaiheista syntyneistä aistien myötä syntyneistä tuntemuksistani, joita taiteellinen prosessi on minussa herättänyt. Tarkoituksenani on dokumentoida ja raportoida taiteellinen tutkimus kokonaisuudessaan huomioiden tutkimukseen liittyvät onnistuneet ja epäonnistuneet kokeilut ja lopulliset sarjakuvatekstiilitaideteokset. Valmiita *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvaan pohjautuvia sarjakuvatekstiilitaideoksia analysoin ja tutkin yhdessä teosten valmistusprosessi huomioiden ja vertaamalla teoksia lähtökohta sarjakuvan kanssa. Taiteellisen osan teoksissa pyrin lähtökohtaisesti käyttämään kierrätettyjä materiaaleja niiltä osin kuin se on ollut mahdollista. Teoksissa käytettävät valmistustekniikat valitsen tausta aineiston pohjalta seuloen tekotavat, joita pystyn joustavasti tekemään paikasta riippuen.

Tutkimukseni teoriaosa koostuu sarjakuvaan ja tekstiilitaiteeseen liittyvästä aiemmasta tutkimuskirjallisuudesta ja teoriasta, mutta myös tekstiilitekniikoihin liittyvästä tutkimustiedosta. Sarjakuviin liittyvää tutkimusta on tehty, siitäkin huolimatta, että sarjakuvatutkimuksen varsinaista teoriaa ei ole olemassa. Sarjakuviin pohjautuvissa tutkimuksissa tutkimuskohteena on sarjakuva, jota tarkastellaan suhteessa ympäristöönsä. Yleisemmät sarjakuvatutkimukset liittyvät sarjakuvan historian tutkimiseen, kuten yleis- ja erikoishistoriaan tai tutkimukset ovat keskittyneet sarjakuvapiirtäjään tai tiettyyn lajityyppiin. Tutkimusnäkökulmina on käytetty myös sarjakuvien ilmenemistä yhteiskunnallisen ilmiönä tarkastelun kohteena, kuten politiikan- tai sosiologisen tutkimuksen kautta. Sarjakuva tutkimusta on tehty myös sarjakuvailmaisuun liittyvien tutkimusten, kuten semiotiikan ja narralogian näkökulmista. Sarjakuvatutkimuksissa yleensä sivutaan useita näkökulmia.[7]

[6] Varto & Nykänen 2017, 93–94.
[7] Herkman, Lagerstedt, Manninen & Pystynen 1996, 24–25.

Varsinaista aiempaa tutkimusta sarjakuvatekstiilitaiteesta ei löytynyt, vaan joudun lähestymään aihetta tekstiilitaiteen näkökulmasta soveltaen aihetta sarjakuvatekstiilitaiteeseen. Tekstiilitaideteokset ilmaisevat taiteilijan ajatusta tai tarkoitusperää.[8] Erilaisten tekniikoiden yhdistäminen luovaan ilmaisuun voi synnyttää uusia taidemuotoja[9], kuten esimerkiksi tutkimukseni, jossa pyrin yhdistämään sarjakuvan ja tekstiilitaiteen. Tekstiilitaideteoksen katsojalla, että teoksen tekijällä (taiteilijalla) on yksilöllinen historia ja sosiaalinen todellisuus, jotka yhdessä vaikuttavat siihen, miten valmista tekstiilitaideteosta tulkitaan.[10] Tekstiilitaideteokset ja sarjakuvat sisältävät symbolisia merkityksiä[11], joiden tulkinnan ja sanoman välittyminen katsojalle ratkaisee katsojan symbolinen merkkivarasto. Mikäli tekijällä (taiteilijalla) ja katsojalla on samantapaiset varastot, teos tulkitaan ja ymmärretään siten kuin tekijä (taiteilija) on sen tarkoittanut.[12] Tekstiilitaideteoksiin valitulla tekniikalla voidaan myös välittää teoksen sanomaa. Tällöin katsojalta vaaditaan tekniikan ja käsityön tuntemusta, jotta tekniikan kautta tulevan symboliikan merkitykset ymmärretään.[13] Tutkimukseni aiempi tutkimus sarjakuvatekstiilitaiteesta muodostuu sovelletusti tekstiilitaideteosten tutkimusten kautta.

[8] Kumpulainen 2012, 9.
[9] Kumpulainen 2012, 9.
[10] Routila 1986, 57–58.
[11] McCloud & Heiskanen 1994, 24–28; Routila 1986, 57–58.
[12] Routila 1986, 57–58.
[13] Routila 1986, 57–58.

2 SARJAKUVA JA TEKSTIILITAIDE

2.1 Sarjakuvatekstiilitaide

Sarjakuva on näköön perustuva taidemuoto, jossa käytetään kirjallisuudelle ja elokuvalle tyypillisiä kerronnan- ja tehokeinoja.[14] Se on sarjallista taidetta, joka rakentuu harkitussa järjestyksessä olevista rinnakkaisista ilmaisuista, esimerkiksi kuvallisesta ja sanallisesta aineksesta[15] ja siinä yhdistyy tyylit, symbolit ja kielen näkymättömyys[16]. Sarjakuvan tehtävänä on saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma, sekä informaation välittäminen.[17] Alkujaan sarjakuvaa on pidetty ala-arvoisena pelkkien vitsien kuvittaja, eikä sillä ole ollut sijaa taiteenkentässä.[18] Vähitellen sarjakuvan arvostus alkoi kasvamaan kunnioitettuna kirjallisuutena ja myöhemmin julkaisukanavien laajenemisen myötä erilaiset instituutiot, kuten museot ja yliopistot alkoivat tunnistamaan sarjakuvan taiteenlajiksi.[19]

Tekstiilitaide tunnetaan myös nimellä taidekäsityö. Se on taidetta, jossa tekijällä on selkeä taiteellinen tavoite[20] ja teoksen arvo määritellään työn kauneudessa ja esteettisyydessä[21]. Tekijä käyttää erilaisia ilmaisunvälineitä materiaalien, tekniikoiden ja sisällön esiin tuomisessa, jolloin tuloksena on täysin uniikki teos.[22] Tekstiilitaideteokset voivat olla muodoltaan ja esitykseltään moninaisia. Ne voidaan valmistaa hyödyntämällä yhtä tai useaa eritekniikkaa ja yhdistelemällä erilaisia materiaaleja tai käyttämällä ainoastaan yhtä tiettyä raaka-ainetta.[23] Tekstiilitaide on moniaistinen taiteenlaji, sillä teoksista voidaan tehdä tulkintoja näön, tunnon, äänen ja tuoksujen avulla.[24]

Määrittelen sarjakuvatekstiilitaiteen yhdistäen sekä tekstiilitaiteen että sarjakuvan määritelmiä. Mielestäni sarjakuvatekstiilitaidetta on teos, jonka kuvioaiheena on käytetty harkittuun kokonaisuuteen muodostettujen sarjallisesti jäsenneltyjen sanallisen ja kuvallisen

[14] Nummelin 2008, 9–10.
[15] McCloud & Heiskanen 1994, 4–10; Nummelin 2018, 10–11.
[16] McCloud & Heiskanen 1994, 202–203.
[17] McCloud & Heiskanen 1994, 4–10; Nummelin 2018, 10–11.
[18] Nummelin 2018, 11.
[19] Soikkeli 2004.
[20] Molarius 1993, 162.
[21] Vuorisalo 2013, 221.
[22] Molarius 1993, 162.
[23] Poutasuo, Kokkonen, Sinisalo, Vähäpassi, & Eriksson 2001, 8.
[24] Vuorisalo 2013, 225.

aineksen rinnakkaisia kuvakerrontoja ja se on valmistettu osin tai kokonaan hyödyntäen tekstiilistä materiaalia ja erilaisia tekstiilitekniikoita.

2.1 Sarjakuvan historia tekstiilitaiteessa

Sarjakuvalla ja tekstiilitaiteella on yhteinen esihistoria, josta taidelajit ovat vuosien saatossa kehittyneet ja erkaantuneet omaksi suuntauksekseen. Jo muinaisissa luolamaalauksissa ja hieroglyfeissä, sekä kuvakirjoituksissa ja keskiaikaisessa kirkkotaiteessa, seinävaatteissa ja -maalauksissa on nähtävissä sarjakuvalle tyypillistä sarjallisuuden ensimmäisiä muotoja. Näitä sarjakuvailmaisun esi-isiksikin luonnehdittujen edeltäjien kuvituksia yhdistää viestinnän eri ulkomuodot, kuten sanallisen ja kuvallisen ilmaisun linjojen epäselvyys liitettynä sarjalliseen jatkumoon pinnalla.[25] Sama visuaalinen kuva aines voidaan tulkita myös ensimmäisiksi tekstiilitaiteen esiasteiksi, sillä kuvituksissa on muistumia sen aikaisista tekstiileistä, materiaaleista ja tekniikoista.[26]

Muinaisissa metsästyksestä kertovissa maalauksissa, ihmisellä on ollut pyrkimys kuvata toimintaa sarjallisesti jäsenneltyjen kuvien avulla. Sarjakuva tutkija Scott McCloud ajoittaa ensimmäiset sarjakuvat jo reilun 3000 vuotta vanhaan Mennan haudasta löytyneeseen egyptiläiseen seinämaalaukseen. Maalauksessa on kuvattuna maanviljelijä pelto töissä, verojen maksaminen ja rangaistus verojen maksamatta jättämisestä. Sarjallista kuvakerrontaa on löydetty myös 1500-luvulla Keski-Amerikassa valkoisten valloittajien kuvakertomuksesta, jossa on kuvattu 1000-luvulla eläneen hallitsijan elämä ja hänen valloitusretkensä.[27]

Tekstiilitaiteen syntyminen voidaan ajoittaa tiedossa olevien ensimmäisten tekstiilisten tuotteiden valmistuksen ajankohtaan. Vaikka tekstiilistä valmistettuja tuotteita ei tuolloin vielä tehty taide mielessä oli niiden valmistuksessa pyritty kauniiseen lopputulokseen pyrkimällä sijoittamaan kuvioinnit ja värit esteettiseksi kokonaisuudeksi.[28] Länsimaalaisessa

[25] Altan et al. 1982, 15–36; McCloud & Heiskanen 1994, 10–19.
[26] Poutasuo & Kokkonen 2001, 16.
[27] Nummelin 2008, 16.
[28] Honour & Fleming 2006, 25.

historiassa vuonna 1500 käsityö ja taide erkanevat toisistaan, mikä johtui kuvanveistäjien ja maalareiden aseman ja arvostuksen nousemisesta koristetaiteiden kuvaajiksi[29].

Vaikka nykypäivälle tyypillistä painettua sarjakuvakerrontaa, jossa kuvan lisäksi on osattu lukea tekstiä, on esitetty jo 1700-luvulta lähtien, ensimmäisenä virallisena sarjakuvana pidetään kuitenkin vasta vuodelta 1896 olevaa amerikkalaisen Richard Outcaultin luomaa *Yellow Kid s*arjakuvaa.[30] Tämä johtuu siitä, että kuvataiteiden (fine art) jako soveltaviin (craft) taiteisiin tapahtui vasta 1800-luvulla[31], jolloin sarjakuvasta viimein muotoutui instituutionaalinen ilmaisumuoto ja historian tuntema sarjakuva[32]. Syntyi modernin sarjakuvan käsite, jossa tiedostetaan sarjakuvan olemus ja sarjallisuus. Modernia sarjakuvaa käytetään puhuttaessa nykypäivän sarjakuvasta.[33] Ilmari Vainion piirtämää *Professori Itikaisen tutkimusretkeä* (1911) pidetään ensimmäisenä suomalaisena sarjakuvana.[34]

Vuonna 1960-luvulla Yhdysvalloissa sarjakuvaa alettiin suuntaamaan aikuisväestölle, esittämällä sarjakuvan kerrontatyyleillä kantaaottavia teemoja, kuten yhteiskunnallisia epäkohtia[35]. Syntyi underground- sarjakuvien käsite, joiden aiheina oli yhteiskuntakritiikin esiin tuominen, hyödyntäen modernistisen kuvataiteen kuvailmaisun vaikutteita[36].

Tekstiilitaiteessa kantaaottavuutta ja etenkin aktivismia on käsitelty runsaasti liittyen, esimerkiksi feminismiin ja naistaiteilijoiden asemaan suhteessa miestaiteilijoihin. Etenkin 1960–1970-lukujen yhdysvaltalaiset naistaiteilijat alkoivat hyödyntää vuosisataisia käsityöperinne taitojaan poliittisten ilmaisujen välineinä, esittäen tekstiilitaideteoksissa käytettyjä perinteisiä tekniikoita uudenlaisessa, nykytaidetta lähentelevässä kontekstissa. Feminiinisyyttä on käsitelty tekstiilitaiteen keinoin aina tietyn väliajoin laajentuen myös muualle maailmaa.[37]

[29] Honour & Fleming 2006, 12–14.
[30] Herkman, Lagerstedt, Manninen & Pystynen 1996, 203.
[31] Lukkarinen 2008, 35.
[32] Herkman, Lagerstedt, Manninen & Pystynen 1996, 11.
[33] Herkman, Lagerstedt, Manninen & Pystynen 1996, 11–13.
[34] Nummelin 2018, 157.
[35] Koskela 2018, 11.
[36] Nummelin 2018, 83–86.
[37] Vainio 2019, 9–11.

2.2 *Bayeux`n* seinävaate

Tekstiilissä esiintyvää sarjallista kuvakerrontaa on löydetty ensimmäisen kerran Euroopasta *Bayeux`n* nimetystä seinävaatteesta (kuva 4)[38]. Se on valmistettu noin vuosien 1060–1080 aikana[39] ja se on yksi maailman tunnetuimmista keskiaikaisen taiteen teoksista[40]. Seinävaate on 76 metriä pitkä, mutta suhteellisen kapea vain 50 cm. *Bayeux`n* seinävaatteesta käytetään virheellisesti nimitystä kuvakudos, vaikka täsmällinen nimitys käytettäväksi on pistokirjonta työ. Seinävaate ei sisällä lainkaan kudontaa, vaan se koostuu pistokirjonnasta ja ompelusta. Teoksessa on brodeerattuja hahmoja ja kirjoituksia, ja ne kuvaavat kronologisessa järjestyksessä kertomusta Englannin valloituksesta ja Hastingin taistelusta, jotka tapahtuivat vuonna 1066.[41] Kaikkiaan *Bayeux`n* seinävaatteessa on yksityiskohtaisesti kuvattuna yhteensä 1066 tapahtumaa, 58 erilaisesta kohtauksesta[42]. Seinävaatteessa ei ole nykyiselle sarjakuvalle tyypillistä ruutujakoa, vaan tapahtumien kuvat ovat esitetty samanarvoisesti toisiinsa nähden.[43]

Kuva 4. Ote *Bayeux`n* seinävaatteen alusta. Teoksessa on kuvattu tapahtumat, jotka suoritettiin ennen taisteluihin lähtöä: kirkossa rukoileminen, juhlien viettäminen, laivaan nouseminen ja purjehtiminen kohti tulevia valloitusretkiä.
Kuvaaja Museum of Reading.

Bayeux`n seinävaatteella voidaan ajatella olevan yhtäläisyyksiä nykypäivän digitaalisessa muodossa julkaistuihin sarjakuviin. Siitäkin huolimatta, että seinävaatteella on fyysinen päätepisteensä, voidaan se pituutensa ja kapeutensa myötä kuvitella jatkuvan loputtomiin, etenkin kun seinävaatetta tarkastelee museon sivujen seinävaatteista otettujen järjestyksessä etenevien yksittäisten kuvaruutujen kautta.[44] Samaan tapaan kuin digitaalisesti julkaistu

[38] Nummelin 2008, 16–17.
[39] Nummelin 2008, 16–17.
[40] Bayeuxtapestry. Museum of Reading, 2022.
[41] Bayeuxtapestry. Museum of Reading 2022.
[42] Evans 2022.
[43] Nummelin 2008, 16–17.
[44] Kosonen & Talja 2010, 7.

sarjakuva, *Bayeux`n* seinävaatteesta otetut kuvat eivät ole sidottu tiettyyn kokoon vaan se voi luoda lähes rajattomasti jatkuvan tarinan illuusion.[45]

2.3 Keskiajan kuvakudoskeskukset Euroopassa

Seinäkuvia on valmistettu kuvakudostekniikalla keskiajalla Euroopassa runsaasti.[46] Kuvakudoksia kudottiin etenkin Keski-Euroopassa sijaitsevissa kuvakudoskeskuksissa, kuten Ranskassa ja Flanderissa vuosien 1400 ja 1600 aikana. Tunnetuimmaksi ja maineikkaimmaksi keskukseksi nousi pariisilainen *Manufacture Nationale des Gobelins*. Kuvakudokset kudottiin sarjoina ja kuvioaiheina käytettiin tarinoita, esimerkiksi Raamatun tapahtumista tai kansantaruista. Kuvakudostaide on ollut miltei aina läheisessä vuorovaikutussuhteessa aikansa maalaustaiteen kanssa. Esimerkiksi taiteilijat Raphael ja Rubens suunnittelivat ja sommittelivat erilaisia luonnoskartonkeja, joiden pohjalta kuvakudoskudonnan ammattilaiset valmistivat lopulliset teokset.[47]

Kuvakudoksia pystyi tilaamaan vain kaikkein varakkaimmat henkilöt, jolloin käytettävät kuva-aiheet kunnioittivat teoksen tilaajaa tai hänen perhettään, tai niissä korostettiin tiettyä juhlatapahtumaa.[48] Kuvakudokset valmistettiin käyttämällä arvokkaita materiaaleja, kuten silkkiä, villaa, kultaa ja hopeaa, ja ne valmistettiin kutoen pysty- ja vaakasuorilla kangaspuilla. Varallisuuden näyttämisen lisäksi kuvakudoksilla oli myös käytännöllinen tarkoitus. Kuvakudoksia voitiin kuljettaa matkassa, esimerkiksi muutettaessa asunnosta toiseen. Seinien päällystäminen kuvakudoksilla toimi myös hyvänä eristeenä kylmää vastaan.[49] Niistä käytettiinkin yleisesti nimitystä tapettikutomukset.[50]

Pohjoismaihin kuvakudoskudonnan taito levisi vasta 1540- luvulla Kustaa Vaasan tuotettua taitavia kutojia Flanderin kuvakudoskeskuksista. Taidon opittuaan kutojat ottivat ruotsalaisia oppilaita avukseen, jotka niin ikään opettivat kuvakudoskudonnantaitoa eteenpäin. Taidon myötä Ruotsiin perustettuun useita kuvakudospaikkoja, esimerkiksi

[45] McCloud 2000, 13.
[46] Nummelin 2008, 16–17.
[47] Lindgren 1902, 53.
[48] Cavallo 1998, 7.
[49] Cavallo 1998, 79.
[50] Lindgren 1902, 53.

Tukholmaan ja Upsalaan. Ruotsissa elettiin hetken aikaa kuvakudosten kulta aikaa Eerikki XIV noustua valtaan Ruotsissa, mutta valtaistuimelta karkottamisen myötä valtaan nousseet Kaarle IX ja myöhemmin Kustaa II Aadolf, eivät olleet edeltäjänsä tavoin kiinnostuneita koristeellisesta taiteesta, joka johti kuvakudonnan taidon heikkenemiseen reiluksi 100 vuodeksi. Taito herätettiin henkiin vuonna 1750-luvulla Tukholmaan rakennetun kuninkaan linnan yhteydessä, jonne haluttiin menneitä aikoja heijasteleva kaunis ja koristeellinen sisustus.[51]

Suomalaiseen tekstiilitaiteeseen kuvakudoksesta tuli merkittävä tekniikka vasta 1900-luvulla pidetyn Pariisin maailmannäyttelyn yhteydessä. Akseli Gallen-Kallela valmisti Suomen paviljongin Iris-huoneeseen kuvakudostekniikkaa käyttäen teoksen ”*Metsäkanoja ja männyntaimia*”. Varsinaisena kuvakudostaiteen kehittäjänä Suomessa pidetään kuitenkin Eva Anttilaa, jonka seinävaatteet edustivat vapautunutta taidemuotoa.[52] Anttila pyrki kuvakudosteoksissaan korostamaan tekstiilipinnan merkityksiä luoden voimakkaita tekstuurivaikutelmia pintojen luovalla muotoilulla ja kuvarakenteen syvyysvaikutelmien illuusioilla.[53] Suomessa tekstiilitaiteen ja -taiteilijoiden varsinainen esiin tuleminen ajoittuu vuoden 1920-luvun lopulle, kun Taideteollisuuskeskuskoulussa aloitettiin tekstiilitaiteilijoille eli kudontataiteilijoille suunnattu koulutus.[54]

2.4 Kirkkojen seinämaalaukset ja -tekstiilit

Varhaisimpina tekstiilitaiteen esi-isinä pidetään keskiaikaisten kirkkojen seinämaalauksia. Maalausten kuvapinta sommitteluineen muistuttaa eurooppalaisten kuvakudoskeskusten teoksia. Maalauksissa on korostettu pinnan muotoa ja kuviointia. Vaikutteita niihin on otettu ympäröivästä maailmasta, esimerkiksi aikansa kirjontakuvioista sekä sukupolvilta toisilta kulkeneista kuva- ja koristeaiheista.[55]

Keskiajalla kirkoissa esillä olevat kirkkotekstiilit toimivat Raamatun tarinoiden opettajina kansalle. Alkujaan tekstiilit oli esitetty pelkästään kuvakertomuksina, mutta lukutaidon

[51] Lindgren 1902, 53–54.
[52] Poutasuo & Kokkonen 2001, 17.
[53] Anttila, Aav, Salo-Mattila, Wynne-Ellis., Mattila & Ellis 1994, 28–29.
[54] Poutasuo & Kokkonen 2001, 18.
[55] Poutasuo & Kokkonen 2001, 15.

lisääntyessä noin 1600-luvulla kuvien alareunaan alettiin lisäämään tekstiä, joissa kerrottiin kristillisiä sääntöjä ja toistettiin kristillistä ideologiaa.[56]

Seinätekstiilien lisäksi keskiajalla sarjallista kerrontaa käytettiin myös kuorikaavuissa eli pyöreän mallisissa viitoissa. Viittoja käytti kardinaalit ja paavit eli kirkkojen johtajat, sekä kuninkaalliset kaikkialla Euroopassa erilaisten seremonioiden yhteydessä. Viittojen kuvioaiheina käytettiin kertomuksia Raamatun tapahtumista. Viitat olivat naisten kirjailemia ja brodeeraamia ja usein viittoihin kirjailtiin kristillisen kirkon kunniaa julistavien kuvien sekaan myös erilaisia viestejä, esimerkiksi raskaudesta tai seksuaalisuudesta. Kirkollisissa tekstiileissä käytettiin materiaaleina usein jalometalleja ja kultaa sisältäviä materiaaleja, kuten hopeakullattuja lankoja, mutta myös silkkiä, silkkisamettia ja helmiä.[57]

Suomen ensimmäisenä tekstiilitaiteilijana pidetään Birgitta Anundintytärtä. 1400-luvun lopussa hän kirjaili nunnana Naantalilaisluostarissa toimiessaan Huittisen kirkolle yli kaksimetrisen reunusnauhan, jossa oli kuva-aiheena kuvattu historiaa 14 erilaisesta *Neitsyt Mariaa* käsittelevää raamatullista kohtausta. Naantalin nunnat olivat ansioituneita suomalaisen kirkkotekstiilien tekijöitä keskiajan Suomessa. Kirkkotekstiilit olivat valmistettu ommellen, kirjoillen sekä kutoen.[58]

1900- luvulla tekstiilitaiteilijat Suomessa suunnittelivat paljon kirkkotekstiileitä pääpainona kirkkotilojen koristaminen ja kaunistaminen. Huomioon alettiin ottamaan enenevissä määrin kirkkojen arkkitehtuuri ja tekstiilin sovittaminen tilaan. 1960-luvulla kirkot alkoivat tilaamaan tekstiilisuunnittelijoilta kirkolleen sopivia yksilöllisiä kirkkotekstiileitä, joista mahdollisesti tunnetuin oli Dora Jung ja hänen kutomonsa.[59]

[56] Gordon 2011, 217–218.
[57] Gordon 2011, 215–216.
[58] Poutasuo & Kokkonen 2001, 90.
[59] Poutasuo & Kokkonen 2001, 90.

3 SARJAKUVA NYKYPÄIVÄN TEKSTIILEISSÄ

3.1 Sarjakuva painokankaat Suomessa: *Muumit* -Finlayson

Suomessa sarjakuvaa on kaupallisesti esitetty tekstiilissä *Muumien* ja Finlaysonin yhteistyönä tehdyissä *Muumit*-tekstiileissä, kuten pussilakanoissa ja pyyhkeissä jo vuodesta 1960-luvulta alkaen alkuun yksittäisten hahmojen kautta, mutta myöhemmin sarjallisen (sarjakuvan) kerronnan kautta.[60] *Muumit*-tekstiileissä kuvitus pohjautuu Tove Janssonin alkuperäiskuvituksiin. Tekstiilituotteissa, kuten pyyhkeissä tuotteiden värimaailma ja kuvituskuvat ovat valittu alkuperäissarjakuvista sekä kokoelma albumeista esiintyvistä väreistä ja kuvioista. Tuotteiden, esimerkiksi käsipyyhkeiden kautta on pyritty hakemaan sarjallista kerrontaa eri muumihahmojen kautta, jotka yhtenä kokonaisuutena muodostavat sarjakuvallisen ja kerronnallisen tarinan (kuva 5).[61]

Syksyllä vuonna 2015 *Muumit*-tekstiileihin tehtiin uudistuksia, jonka tarkoituksena oli palata *Muumien* alkujuurille värityksensä ja kuvituksena kautta. Finlayson halusi tuoda Tove Janssonin kädenjälkeä enemmän esille, sekä korostaa muumien alkuperäisintä olemusta. Tämä näkyi *Muumit* tuotteiden kuvituksen muuttamisella alkuperämaisemmaksi tarinallisuutensa myötä, jolla pyrittiin korostamaan hahmojen persoonia[62]. Värikuvituksen rinnalle tuli myös mustavalko tekstiilisiä sarjakuvatuotteita (kuva 6).[63]

Kuva 5. Muumit käsipyyhkeet.
Kuvaaja Finlayson.

Kuva 6. Keittiöpyyhesetit: Women & Life.
Kuvaaja Finlayson.

[60] Finlayson tiedote 2012.
[61] Finlayson 2022.
[62] Moomin, 2015.
[63] Finlayson 2022.

3.2 **Suomalaisen kuvakudostaiteen kehittäjä: Eva Anttila**

Kuva 7. Eva Anttila. Työ ja elämä 1952. Kuvakudos. Koko 200 x 480 cm. Kuvaaja tuntematon.

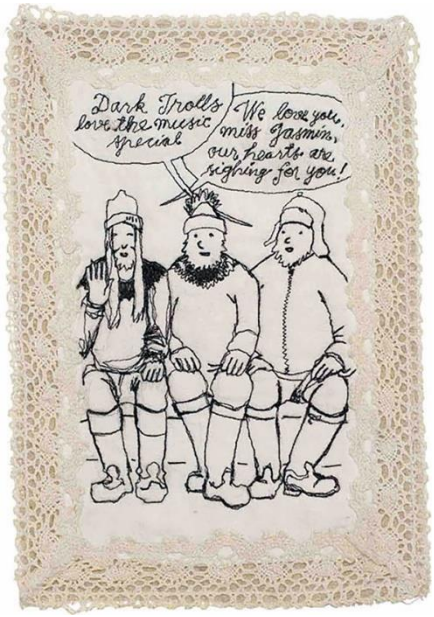
Edesmenneen suomalaisen kuvakudostaiteen kehittäjänä pidetyn Eva Anttilan taiteellisessa tuotannossa on viitteitä sarjakuvan esihistorian alkuaikojen ilmaisusta, kun tarkastelee hänen tuotantoaan kuvakerronnan kautta. Esimerkiksi Eva Anttilan monumentaalista taidetta lähentelevä teos *Työ ja elämä* vuodelta 1952 (kuva 7), joka on kooltaan 200 x 480 cm. Teoksen kuva aihe siirtyy sarjakuvien esihistorian tavoin ilman ruutujakoja kertoen kubistista elementtejä hyödyntäen tarinaa, jossa kuvataan matka maaseudun viljelmiltä kohti kaupungin sivistystä ja teollistumista, kohti urbaanista elämää. Teos luo kokonaisuudessaan kuvapintoineen illuusion maalauksesta, mikä on Anttilan tuotannolle tyypillistä hänen kuvataidekoulutuksensa myötä.[64]

Eva Anttilan kuvakudostuotantoa kuvataan yleisesti maalaukselliseksi, sillä hän luo liukuvärjättyjä värivaikutelmia sekoittamalla värilankoja keskenään. Kuitenkin osassa teoksissa Anttila on korostanut yksittäisiä viivoja ja luoden siten teoksiin viivarytmejä, joiden kautta hänen tuotantonsa sisältää myös piirroksellista ainesta.[65] Esimerkiksi vuoden 1946 valmistuneessa teoksessaan ”*Ilta kaupungissa*”, jossa piirroksellisuus ilmenee ääriviivoilla korostettujen läpikuultavien ja päällekkäisten hahmojen esiintuomisessa, muuten maalauksellisella taustalla.[66] Viivojen korostaminen ja siten hahmojen esiin tuominen näyttäytyvät mielestäni sarjakuvamaisena tarinan esitystapana, jossa pyritään korostamaan tiettyjä kohtia tai elementtejä tehden näkymätön asia näkyväksi viivojen avulla.

[64] Anttila & Anttila 2014, 31–34.
[65] Anttila, Aav, Salo-Mattila, Wynne-Ellis., Mattila & Ellis 1994, 29.
[66] Anttila, Aav, Salo-Mattila, Wynne-Ellis., Mattila & Ellis 1994, 7.

3.3 Suomalainen nykytaide: Hanneriina Moissen

Modernina suomalaisena rajoja rikkovana sarjakuvataiteilijana voidaan pitää nykytaiteilijaa Hanneriina Moissenia (1987)[67], joka pyrkii teoksissaan tuomaan esiin vaiettuja tarinoita, esimerkiksi sodasta tai yhteiskunnasta.[68] Miellän Hanneriina Moissenin teoksien olevan nykypäivän moderneja ilmentymiä 1960-luvun underground sarjakuviin, sillä molemmat pyrkivät tuomaan yhteiskuntakritiikkiä ja puutteita näkyviin, jotta tietyt asiat eivät unohtuisi. Moissen valmistaa teokset sekatekniikoita käyttäen; piirrosten lomaan hän ompelee valokuvia ja kirjailtuja kuvia. Hän uskoo, että sekatekniikoin toteutettu sarjakuva saa katsojan pysähtymään teoksen äärelle pidemmäksi aikaa ja samalla saa katsojan pohtimaan syvällisemmin teoksen sisältöä ja merkitystä.[69]



Kuva 8. Hanneriina Moissen. If something remains / Jos jotain jää 2009. Kuvaaja Hanneriina Moissen.

Teoksien valmistustekniikoilla on myös merkitystä Moissenin töissä (kuva 8). Teosten kirjailluilla kohdilla Moissen pyrkii herättämään vaiennetun muiston esiin ja kuvaamaan päähenkilön sisäistä maailmaa. Moissen kokee, että neulan pisteleminen kankaan puolelta toiselta on ikään kuin kadonneiden muistojen mieleen palauttamista[70]. Piirretyillä sarjakuvan ruuduilla Moissen kuvaa päähenkilön ulkoista ympäristöä.[71]

Unohdettujen ja kipeiden asioiden esiin tuomista, kuten sota-aikaa ja evakko matkaa on toteuttanut myös jo edesmennyt ITE-taiteilija Rauha Ryynänen omassa taiteellisessa tuotannossaan. Hänen tuotantonsa koostui pääsääntöisesti ommelluista applikaatioteoksista, joissa hän esitteli oman elämänkertansa rinnalla myös sen aikaista tapakulttuuria. Miellän hänen teoksiensa olevan ilmentymiä sarjakuvan esihistoriallisesta ajasta, sillä teokset ovat suurikokoisia, ruutujaottomia ja niissä on kuvattuna kyläläiset taloineen ja taiteilijan omaa

[67] Laurila 2018.
[68] Laurila 2018.
[69] Vistilä 2021.
[70] Moissen 2021.
[71] Vistilä 2021.

toimintaa kylässä.[72] Ryynäsen tuotannossa näkyy taiteilijan oma kokemus sota-ajan ja evakkomatkan tuomista haasteista ja vaikeuksista, mikä on ITE-taiteilijalle ominaisin lähtökohta taiteen tekemiselle[73].

3.4 Moderni sarjakuvatekstiilitaide: Hannah Epstein

Yhtenä modernina sarjakuvatekstiilitaiteilija voidaan pitää muun muassa kanadalaista taiteilijaa Hannah Epsteinia (1979). Hänen taiteessansa yhdistyy sarjakuvien visuaalinen sanasto ja populaarikulttuurin kuvastot,[74] jotka ovat peräisin ajalta, kun hän varttui kylmällä ja harmaalla niemimaalla Halifaxissa, jossa hänellä oli usein tapana paeta huonoa säätä sisätiloihin television ääreen. Epstein vaikuttui ulkona olevan harmauden ja yksitoikkoisen ympäristön kontrastista suhteessa television kuvaruudusta näkyvään värikkäisiin ja kylläisiin kuviin.[75] Television tarjoaman visuaalisen kuvaston merkityksen Epstein ymmärsi vasta opiskeltuaan kansanperinteitä Newfoundlandin Memorial Yliopistossa.[76]

Teosten tekotavaksi Epstein päätyi valitsemaan perinteisen käsityömenetelmän, lankamatto tekniikan eli tuftauksen, voidakseen kutsua itseään Internetin aikakaudella folkloristiksi. Teosten kuvallinen aines juontaa juurensa sarjakuvien ja videopelien lisäksi myös Internetissä löytyneisiin meemeihin. Epsteinin teosten kuvaston hahmot ovat yhdistelmiä neofolkin apokalyptisyydestä, sekä hybridillisistä- ja kuvitteellisista olennoista, jotka ovat sekoittuneet kansanperinteiseen kuvastoon.[77] Teoksissa esiintyvien erilaisten hirviöiden, kuten hullujen kissojen ja monisilmäisten olioiden on tarkoitus muistuttaa hirviöistä, joita löytyy jokaisen yksilön alitajuntaisen mielikuvituksen uumenista (kuvat 9 ja 10)[78].

[72] Haveri 2016, 67.
[73] Haveri 2016, 63.
[74] Hannah Epstein kotisivut.
[75] Hannah Epstein kotisivut.
[76] Artsy. 2022.
[77] Artsy. 2022.
[78] Hannah Epstein kotisivut.

Kuva 9. Hannah Epstein, Superchill In Hell: Existence Is Suffering 2020. Villa, akryyli, puuvilla ja säkkikangas. 73,7 x 63,5 cm. Kuvaaja Hannah Epstein.

Kuva 10. Hannah Epstein. The Krlupion and Uniflorn. 2018. Villa, akryyli, polyesterilanka ja säkkikangas. 119,4 x 144,8 cm. Kuvaaja Hannah Epstein.

Hannah Epstein on omistautunut murtamaan ja korostamaan kulttuurista neuvottelua teostensa kautta. Hän pyrkii herättämään teoksillaan vastakulttuurin ikoneita henkiin yhdistelemällä tarinan kerronnassa erilaisia korkean ja matalan kulttuurin instituutioita.[79]

3.5 Sarjakuvatekstiilitaiteen kertomustapa kirjonnasta monumentaaliin

Bascon Hogue on tunnettu käsin- ja konekirjotuista goottilaisista tarinoista kertovista pienistä teoksistaan, jotka sisältävät klassista nostalgiaa 1950-luvun kuvituksista. Hänen töissään on nähtävissä puupiirroskansantaiteen piirteitä yhdistettynä amerikkalaiseen perinteeseen, joita hän tutkii pimeyden elementtien kautta.[80]

Kuva 11. Bascon Hogue. Gates Of Hell 2009. Kuvaaja tuntematon.

Vaikka Bascon Hoquen teokset ovatkin yksittäisiä kuvituksia, heijastelevat ne mielestäni sarjakuvien esihistoriallista aikaa, jolla pyrittiin opettamisen lisäksi myös pelottelemaan kansaa, kuten teos ”Gates of Hell” (kuva 11), jossa kuvailmaisu on varsin raaka kertomaan

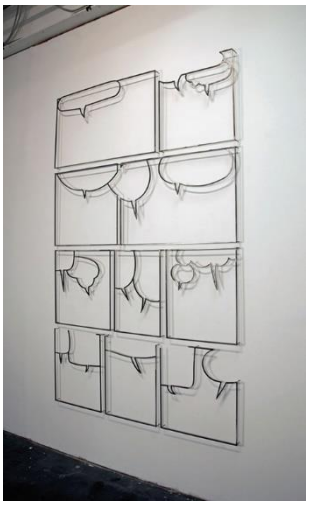
[79] Hannah Epstein kotisivut.
[80] Chalmers 2021.

mitä mahdollisesti helvetissä meitä odottaa. Myös teoksissa käytettävä kirjonnan tekniikka tukee tulkintaani yhdessä teoksissa käytettyjen kuvastojen kanssa, sillä ensimmäiset sarjakuvat olivat, muun muassa kirjonnoin toteutettuja kuvia uskomuksista ja taruista.

Kuva 12. Bahance Claudia Aksha. Girls Gone Wild. 2016. Kuvaaja tuntematon.

Bahance Claudia Aksha (1995) on indonesialainen taiteilija. Hänen kirjaillut teoksensa ovat kantaaottavia, sarkastisia ja käsittelevät suoraviivaisesti feminiinisyyttä.[81] Tunnetuimpia hänen teoksiaan on *Girls Gone Wild* teos (kuva 12), joka mielestäni ulkoasultaan muistuttaa kantaaottavan sarjakuvan lehteä modernilla tavalla. Teos on valmistettu kone- ja käsin kirjomalla. Se sisältää feminiinisyyden radikaalista menneisyyttä ja sen vaikutuksia maailmaan.[82]

Yhdysvaltalainen Greely Myatt on tunnettu veistoksellisista ja monumentaalisista teoksistaan. Hän tutkii teoksissaan kirjallisia aiheita, kuten sarjakuvan kuplia ja uudelleen tulkitsee niitä tyylien, genrejen, mittakaavojen, taiteen- ja käsityön kautta, pyrkien täten luomaan vuoropuhelun teoksen ja katsojan välille (kuva 13). Hän luo tilallista taidetta, jotka yhdessä valojen ja varjojen, sekä suurien tilallisten elementtien (sarjakuvan ruutujen) kautta luovat katsojalle visuaalisesti vaikuttavuuden kokemuksen. [83]



Kuva 13. Greely Matt. TALK MEMPHIS/say what. 2011. Maalattu teräs. 157,5 x 254 cm. Kuvaaja tuntematon.

Vaikka teos ei ole valmistettu tekstiilisestä materiaalista, miellän sen kuitenkin tilallisuuden näkökulmasta soveltuvan sarjakuvatekstiilitaiteen kenttään. Teoksessa on aistein havaittavien elementtien ominaisuuksia, joita esitellään tunnistettavien sarjakuvan ruutujen ja -puhekuplien muodossa katsojalle. Tilallisuutensa ja tunnistettavuutensa myötä teos luo monumentaalin lainauksen sarjakuvatekstiilitaiteen sovelluksesta.

[81] Bahance Claudia Aksha taiteilija portfolio.
[82] The Feminist press.
[83] David Lusk gallery.

3.4 Kuvien lainaaminen sarjakuvamaalauksiin: Kaj Stenvall

Suomalaisessa maalaustaiteessa sarjakuvallista kerrontaa esiintyy, muun muassa Kaj Stenvall teoksissa. Erityiseen suosioon Stenvall nousi 1990-luvun teoksillaan ja niissä toistuneen eksyneen oloisen ankkahahmonsa myötä. Alkujaan hahmo esiintyi suorana lainauksena *Walt Disneyn* sarjakuvahahmosta *Aku Ankasta*, mutta hahmon toistuva lainaaminen maalauksissa muokkasi hahmosta lopulta itsenäisen.[84]

Stenvall käyttää hahmoa symbolisena merkityksenä, jolla hän ottaa kantaa taiteen kaupallistumiseen ja esineellistymiseen. Hän itse luonnehtii ankka hahmon olevan ”pelkkä karikatyyri, latteuden kaksiulotteinen arkkityyppi”[85], jonka avulla ja sen suojassa hän pystyy esittämään asioita, joita muulla lailla ilmaistuen ei olisi mahdollista esittää. Stenvallin lähtökohtana sarjakuvahahmon käyttämiselle oli hyödyntää hahmon symbolista luonnetta eli hahmon latteutta ja läpinäkyvyyttä, sekä sen toistettavuutta ja sarjallisuutta.[86] Myöhemmin hahmon symbolisuus ja merkitykset ovat muuttuneet, mitä enemmän hän on hahmoa maalannut.[87]

Useissa Kaj Stenvall teoksissa ankkahahmo on eksyneenä historiallisiin tapahtumiin ja taidehistoriallisiin kuvauksiin (kuva 14), kuten esimerkiksi eri aikojen muotokuviin tai 1900-luvun amerikkalaiseen realismiin. Stenvallin ankkahahmoisissa teoksissa tulee esille myös historiallinen jatkuvuus teoksissa käytettyjen esikuva teosten myötä. Historiallinen jatkuvuus näkyy Stenvallin teoksessa kunnianosoituksena alkuperäiselle teokselle, mutta samalla se sirpaloittaa taidehistorian raameja ankka hahmon symbolisen merkityksen myötä.[88]

[84] Honka, Kallio, Kallio, Kiviranta, Salin, Sederholm & Rossi 2003, 188–189.
[85] Aitio, Steffa, Bronda & Galleria Bronda 1999, 40–42.
[86] Stenvall, Aitio, Steffa, Bronda & Galleria Bronda 1999, 52.
[87] Stenvall, Aitio, Steffa, Bronda & Galleria Bronda 1999, 79–80.
[88] Stenvall, Aitio, Steffa, Bronda & Galleria Bronda 1999, 30.

Kuva 14. Kaj Stenvall. Taivaskanava 1994, öljy kankaalle, 90 x 120 cm. Kuvaaja Kaj Stenvall.

Kaj Stenvallin ohella myös Jarmo Mäkilä on hyödyntänyt maalaustaiteessaan erilaisia lainauksia taiteellisessa tuotannossaan. Etenkin 1980-luvun tuotannossaan Mäkilä hyödynsi sarjakuvien ruutujäsennystä ja sarjakuvalainoja yhdistelemällä elementtejä maalaustaiteeseen ja kollaasiin. Siinä missä Kaj Stenvall käyttää yhtä ankka hahmoa teoksissaan, Mäkilä sekoittaa useita erilaisia elementtejä tuoden arkipäiväisiä- ja mielikuvituksen tuottamia kuvia maalaustaiteen viitekehykseen.[89]

[89] Honka, Kallio, Kallio, Kiviranta, Salin, Sederholm & Rossi 2003.

4 *PÖLLÖ TUPPURAINEN* MÄENLASKU -SARJAKUVA

4.1 Alkuperäinen sarjakuva

Sarjakuvat julkaistaan yleensä sarjakuvamuodossa, lehdissä tai albumeissa ja nykypäivänä enenevissä määrin myös erilaisilla verkkoalustoilla. Sarjakuvasta voidaan ajan kuluessa ottaa useitakin painoksia, jolloin tärkeää on huomioida uusimpien painosten suhde ensimmäiseen painokseen. Näin voidaan havainnoida ja tutkia, miten saman sarjakuvan painokset eroavat toisistaan ja mitkä syyt ovat siihen johtaneet. Tavallisesti sarjakuvan muokkaaminen uusintapainosten myötä johtuu siitä, että uusin painos vastaisi julkaisuajankohdan oletettuja vaatimuksia paremmin, kuin mitä ensimmäinen painos. Muutokset voivat olla suuria tai pieniä ja ne voivat esimerkiksi olla sarjakuvan tekstissä, väreissä tai sarjakuvan kontekstissa, missä tarina tapahtuu.[90] Vaikka *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvaa ei ole alun perinkään julkaistu lehdessä tai verkkoalustoilla, ajattelen että sarjakuvani on sovelletusti ajateltuna uusintapainos alkuperäisestä *Mäenlasku* sarjakuvasta. Sarjakuvani perusajatus on säilynyt samana, mutta hahmon ulkonäkö ja loppuratkaisu ovat kokeneet muutosta alkuperäisestä. Näen, että uusintapainoksessa sarjakuvan tarinan loppu ja tiivistetty tarina vastaavat paremmin sarjakuvan nykyistä käyttökohdetta, joka on sarjakuvasta tekstiilitaidetta.

Sarjakuvien muokkaamisen ohella sarjakuvista, etenkin sanomalehtisarjakuvista otetaan identtisiä uusintapainoksia, jotka muutetaan digitaaliseen muotoon. Sarjakuva itsessään pysyy muuttumattomana, vain sarjakuvan julkaisumuodossa tapahtuu muutos, joka mahdollistaa alkuperäisen sarjakuvan säilyvyyden myös tulevaisuudessa, sillä paperinen sarjakuva voi aikojensaatossa rapistua miltei lukukelvottomaksi. Sarjakuvasta tehtyjä identtisiä uusintapainoksia voidaan hyödyntää sarjakuvan tekijän tutkimuksessa, kun halutaan selvittää sarjakuvan tekijän sanoma ja motiivit sarjakuvan takana. Tällöin on merkittävää, että uusintapainos on täysin identtinen alkuperäisen painoksen kanssa, jotta tutkimuksen näkökulma pysyy validina.[91] Ajattelen, että tutkimukseni taiteellinen osa on sovelletusti identtisiä uusintapainoksia *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvasta. Tavoitteenani on toistaa sarjakuvaa identtisesti, muuttamalla vain niin sanottua

[90] Herkman, Herkman, Lagerstedt, Manninen& Pystynen 1996, 177–178.
[91] Herkman, Lagerstedt, Manninen & Pystynen 1996, 177–178.

julkaisumuotoa erilaisin tekniikoin ja materiaalein. Täysin identtisiä lopullisista teoksista ei kuitenkaan tule, sillä materiaalit ja valmistustekniikat vaikuttavat ulkoasuun merkittävästi.

Sarjakuvat painettuina tuotteina ovat vähentyneet ja niiden myynti on laskenut maailmanlaajuisesti menneiden vuosien kulta-ajoista. Tähän on vaikuttanut Internetin ja puhelimien kautta sosiaalisen median yleistyminen, joka vie aikaa perinteisen sarjakuvan lukemiselta. Jotta sarjakuvat pystyvät vastaamaan nykypäivän mobiililaitteiden tuomaan haasteeseen, on sarjakuvien julkaisumuotoa tuotu enenevissä määrin Internetiin ja sen erilaisille alustoille. Internet julkaisujen rinnalle on myös noussut nostalgian ihannointi, joka näkyy vanhojen suosittujen sarjakuvatarinoiden uusintapainoksina kovakantisina kirjoina.[92] Uskon myös, että sarjakuvan yhdisteleminen tekstiilitaiteeseen, voi lisätä sarjakuvan kiinnostusta, mutta myös mielenkiintoa tekstiilitaiteeseen. Kahden vakiintuneen taidemuodon yhdistäminen yhdeksi kokonaisuudeksi, voi onnistuessaan modernisoida molempia suuntauksia tuoreella tavalla, nostaen samalla myös yksittäiset taidemuodot pinnalle.

4. 2 Teksti ja kuva sarjakuvassa

Sarjakuvan voidaan ajatella muodostuvan yhdessä kuvan ja sanan muodostavasta kombinaatiosta eli ikonotekstista, jotka yhdessä välittävät sarjakuvan tarinan ajatusta ja kertomusta eteenpäin.[93] Ikonotekstisyys näkyy *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvassa jo ensimmäisessä ruudussa, jossa hahmon toteamus ”Näyttää hauskalta!” kertoo lukijalle yhdessä kuvan kanssa, että hahmo on innoissaan nähtyään mäen ja hän päättää luottavaisesti laskea mäestä. Toisen ruudun huutoa kuvaava ilmaisu ”Ääääk”, puolestaan kertoo selkeää viestiä hahmon kokemasta pelosta kyseisessä kohtaa mäkeä. Enää huoleton ajatus ja kivalta näyttävä mäki ei olekaan niin kiva, mitä se oli vielä hetki sitten. Pelon tunnetta yhdessä tekstin kanssa tehostaa tilanteesta kertova kuva, jossa hahmolla on pelokas ilme suurenevine silmineen, ympäröivine hikipisaroineen ja hahmon liikehdintä on räpiköivää.

[92] Nummelin 2018, 191–192.
[93] Mikkonen 2005, 295–296.

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuvan viimeinen ruutu ei sisällä lainkaan tekstiä, sillä itse kuva riittää kertomaan oleellisemman tiedon lohduttoman koomisesta tilanteesta, mitä hahmolle tapahtui mäenlaskun jälkeen. Sarjakuvan ruudussa kielellinen viesti on piilotettu kuvaan symbolisena merkityksenä, joka tulee lukijalle ilmi hahmon pään päällä olevien spiraalissa pyörivien tähtien muodossa, mikä kertoo, että hahmo kärsii tärähdyksestä johtuvasta sekavuudesta. Sanallinen ja kuvallinen informaatio ovat limittyneet yhteen ja sisällytetty kuvaan eli niin sanottuun monimediaaliseen tilaan, jossa sarjakuva muodostuu sarjakuville tyypillisistä omista kuvallisen ja sanallisen ilmaisun yhdistävistä graafisista merkeistä, kuten esimerkiksi iskusta kertovista tähdistä[94].

4.3 Tyhjän tilan dynamiikka ja ruudut

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuvan ruutujen välit muodostavat kausaalisuhteen, sillä sarjakuva kertoo selkeästi etenevää ja ajallisesti kronologisessa järjestyksessä tapahtuvaa tarinaa saman hahmon yhdestä talvipäivän tapahtumasta eli mäenlaskusta.[95] Sarjakuva muodostaa näin ollen syntagmaattisen järjestyksen kokonaisuuden, jossa kuva ja teksti yhdessä tarinan kanssa kuljettavat ajallisesti etenevää kertomusta eteenpäin[96]. Sarjakuvan tarinaa on nopeutettu jättämällä kaikki ylimääräinen aines pois, vain oleellisimmat ja mielenkiintoisimmat tapahtumat ovat näkyvissä. Lukija täydentää itse ruutujen välitilan eli puuttuvat aukkokohdat[97], jolloin sarjakuvan tarinan lopullinen kokonaisuus muodostuu yhdessä näkyvissä olevan visuaalisen aineksen kanssa.[98]

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuvan kerronta noudattaa klassista sarjakuvan kerronnanmuotoa, sillä ruutujen koko muuttuu tarinan tapahtumien mukaan[99]. Myös ruutujen sommittelu sivulla ohjaa tarinan kulkua.[100] *Mäenlasku* -sarjakuvassa tämä näkyy muun muassa ensimmäisen ja toisen ruudun kohdalla, jotka muodostavat tietyntyyppisen

[94] Mikkonen 2005, 295.
[95] Hänninen & Kemppinen 1994, 93.
[96] Mikkonen 2005, 299.
[97] kts. Routila 1986, 58. yksilölliset merkkivarastot.
[98] Hänninen & Kemppinen 1994, 93.
[99] Mikkonen2005, 298.
[100] Mikkonen 2005, 299.

portaan alaspäin. Ruutujen sommittelulla viestitän, sekä tehostan mäen alaspäin etenevää liikettä, että mäen jyrkkyyttä.

Ruutujen koolla ja muodolla voidaan kertoa kuvan ja tekstin lisäksi tarinaa ajankulusta.[101] *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvassa ensimmäinen ruutu on klassinen neliön mallinen, tyypillinen sarjakuvan ruutu, jonka tarkoituksena on aloittaa tarina kertomalla lähtötilanne neutraalisti ja ajattomasti viivytellen[102]. Toinen ruutu on suorakaiteen mallinen, jolla ilmaistaan pitempää ajanjaksoa sarjakuvan tarinassa.[103] Kapeampi ruudun muodon valinta olisi ollut realistisempi valinta tähän kohtaan sarjakuvaa, jossa hahmo on laskemassa vauhdikkaasti mäkeä alas, sillä kapealla ruudulla viestitetään sarjakuvissa nopeasta ajankulusta[104]. Leveämmällä ruutuvalinnalla halusin korostaa hahmon kokemaa pelon tunnetta yhdessä kuvan ja tekstin lisäksi. Pelko muuttaa hetkellisesti kokijan ajallista perspektiiviä, jolloin kokijan paikan ja tilan merkitys vääristyy. Kokija tuntee tilan olevan herkkä ajalle, jolloin todellisuuden taju heikkenee luoden tunteen ajan pysähtymisestä. [105] *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvassa hahmo kokee tilanteessa, että aika on pysähtynyt ja hän on omasta mielestään ikuisuudelta kestävän ajan hyppyrin nokalla, vaikka todellisuus olisikin toinen.

Kolmannen ruudun ja sarjakuvan viimeisen ruudun tein tarkoituksella muita ruutuja suuremmaksi, sillä halusin alleviivata tarinan lopetustapahtumaa. Suurempi sarjakuva ruutu kuvastaa tapahtuman tärkeyden lisäksi myös tapahtuma ajallista kestoa[106], joka sarjakuvassani on lähes kohtalokas, verrattuna kahteen muuhun edellä olevaan ruutuun. Hahmolle menee hetki, ennen kuin hän on toipunut laskun aiheuttamasta onnettomuuteen verrattavissa olevasta tapahtumasta.

[101] McCloud & Heiskanen 1994, 100–101.
[102] McCloud & Heiskanen 1994, 102.
[103] McCloud & Heiskanen 1994, 100–101.
[104] McCloud & Heiskanen 1994,100–101.
[105] Koskela 2013, 83–86.
[106] Hänninen & Kemppinen 1994, 89.

4.4 Värin vaikutus sarjakuvassa

Sarjakuvassa värit toimivat tehosteena, jotka tukevat tarinaa.[107] Sarjakuvan värien käytöllä on merkitystä lukukokemukseen. Mustavalkoisessa sarjakuvassa ideat kuvien takana voidaan välittää suoremmin, jolloin merkitys nousee muodon yli ja kuvat lähestyvät kieltä. Tasaisissa väripinnoissa muodot saavat enemmän merkitystä, jolloin sarjakuvan maailma muuttuu muotojen ja tilan kombinaatioksi. Värisarjakuvat luovat todellisemman vaikutuksen kuin mitä mustavalkosarjakuvat, sillä elämmehän värien maailmassa.[108]

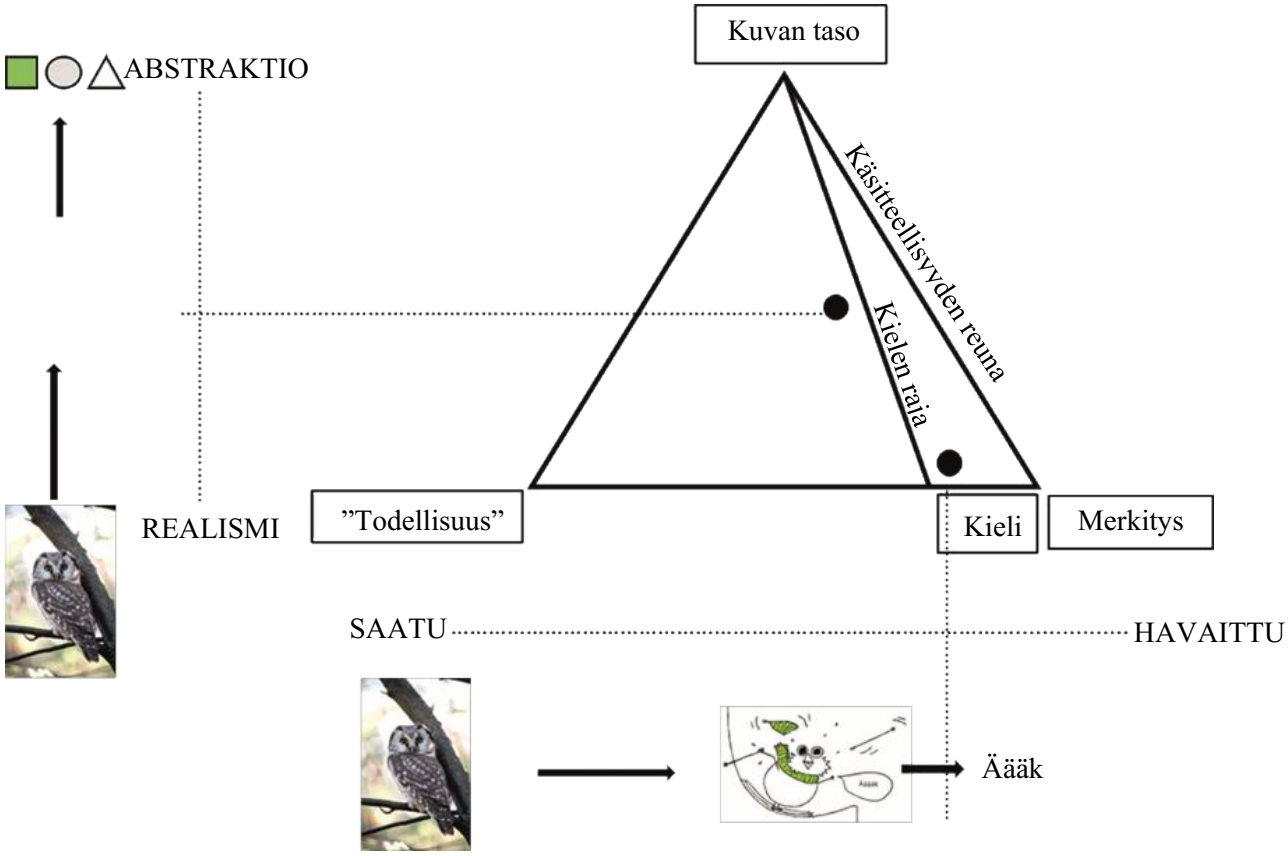
Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuvan värimaailma on niukka ja pelkistetty. Sarjakuvan tausta on tasaisen valkoinen ja kuviot ovat mustalla ohuella värillä tehtyjä. Tehosteväriä pieninä yksityiskohtina toimii raikas vihreä pöllön asusteissa huivissa ja myssyssä. Sarjakuvan värimaailma on hillitty ja vähäelkeinen, sillä halusin huomion siirtyvän sarjakuvan hahmoon ja tarinaan, enkä niinkään visuaaliseen väriloistoon. Täysin mustavalkoinen työ olisi luonut liian tasapaksun vaikutelman, joten väripilkkuina toimivat vihreät värialueet luovat sarjakuvaan ja sen ruutuihin syvyyttä ja ilmettä.

Valitsin sarjakuvani tehosteväriksi raikkaan vihreän värisävyn. Vihreä sävy mielletään eheäksi ja raikkaaksi, mutta se voidaan ymmärtää väripsykologisesti myös kateuden ja myrkyllisyyden värinä[109]. Vihreä väri tarjoaa minulle mahdollisuuden käyttää värin positiivisia ja negatiivisia sävyjä sarjakuvassani sen mukaan mitä haluan tarinan merkityksellä korostaa. Tutkimuksessa käyttämässäni *Mäenlasku*-sarjakuvassa vihreä väri heijastelee nimenomaan raikasta myönteistä tarkoitusperää. Vihreä sävy tuo sarjakuvan lohduttomalta vaikuttavaan tilanteeseen valoa ja optimistia, jolla pyrin viestittämään, ettei tilanne tarinassa ole lopullinen. Valkoinen väri koetaan puhtaana ja viattomana värinä[110], joten runsaan valkoisen tilan käyttäminen sarjakuvassa luo neutraalit edellytykset luoda sarjakuvan tarina sen mukaan mitä haluan sillä kulloinkin viestittää.

[107] Ahokoivu 2007, 85.
[108] McCloud & Heiskanen 1994, 187–192.
[109] Tillman 2011, 112–114.
[110] Tillman 2011, 112–114

4.5 Ikonisen abstraktion kaavio

Scott McCloud kirjassaan *Sarjakuva -näkymätön taide* on luonut ikonisen abstraktion kaavion eli kuvan tason. Se on muodoltaan kolmio ja sen avulla voidaan yhdistää kieli ja kuva kaavassa, sekä määrittelemään, esimerkiksi sarjakuvan sijoittumisen kuvan tasolla. Kuvan taso määrittää myös kielellisen- ja käsitteellisen tason.[111] Tutkimuksessani olen soveltanut Scott McCloudin ikonisen abstraktion kaaviota ja sijoittanut *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvan kuvan tason kaavioon (kuva 15).



Kuva 15. McCloud 1994, 48–57. Soveltanut Marika Niskanen 2022. Ikonisen abstraktion kaavio. Pistejanat ohjaavat, mihin sarjakuva sijoittuu kaaviossa kuvallisella ja sanallisella aineksellaan. Kaavion helmipöllö. Juha Laaksonen.

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuvassani ikonilla voidaan tarkoittaa koko sarjakuvan kerrontaa, muotoja ja ruutuja, mikäli se määritellään Scott McCloudin mukaan. Hän määrittelee ikonin olevan millainen kuva tahansa, kunhan sen avulla voidaan ilmaista ajatusta, paikkaa, henkilöä tai asiaa[112]. *Mäenlasku* -sarjakuvassani *Pöllö Tuppurainen*

[111] McCloud & Heiskanen 1994, 51–53.
[112] McCloud & Heiskanen 1994, 27.

fiktiivisenä hahmona kuvaa mäenlaskijaa ja tausta pelkistetyillä viivoineen kuvaa talvista maisemaa. Ikoninen abstraktio on yksi abstraktion muodoista, jolla voidaan tarkastella ikonin eli kuvan esittävyyttä. Mitä väljempi kuvan yhdennäköisyys ja merkitys ovat toisiinsa nähden, sen abstraktimmasta kuvasta on kysymys. Ikonisen abstraktion kaaviossa tämä on merkitty kolmion vasemmasta alasivusta (realismi) kohti kolmion kärkeä (abstraktio) olevalle akselille. [113]

Kuvan tason määritelmässä kuvataan ikonisen abstraktion lisäksi kolmion todellisuuden ja kielen tasoa, jonka avulla voidaan määritellä kaikki visuaalisen taiteen kuvallinen sanasto. Todellisuuden ja kielen kuvaaminen on merkitty kuvan tason kaavioon kolmion alasivuille, vasemmalta (”todellisuus”) ja oikealle (merkitys). Kuvan tason kolmion vasemmalla reunalla on realistisen tarkka piirretty kuvaus todellisuudesta (esimerkiksi valokuva pöllöstä) ja kolmion oikealla reunalla tekstiä sisältävä kielellinen kuvaus (esimerkiksi tarinan teksti, mikäli *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* olisi sarjakuvan sijaan kirja). Kolmiota leikkaa pystysuunnassa oikealla puolella oleva kielen raja, jossa kuvallisesti saatu aines muuttuu kielelliseksi havainnoin saaduksi ainekseksi. Kielellinen aines tarkentuu ja laajenee, mitä pidemmälle kielen rajasta mennään kohti käsitteellisyyden reunaa, jossa sijaitsee ikonisen abstraktion kaavion merkitykseen viittaava aines.[114] Kielen rajalla kuvan sijaan *Pöllö Tuppurainen* havaitaan tekstin ja tekstin välittämien merkitysten kautta kielellisin kuvauksin.

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuvassa miltei jokaisella viivalla on jonkinlainen merkitys. Sarjakuva sisältää myös kuvan kannalta merkityksettömiä viivoja eli niin sanottuja turhia viivoja, joita löytyy etenkin kolmannesta ruudusta, vauhtiviivoista hyppyrimäessä ja värähtelystä kertovista viivoista sauvojen ja puun ympäriltä. Näiden merkityksettömien viivojen myötä *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvani ei sijoitu ikonisen abstraktion kaaviossa kolmion alareunaan kiinni, sillä tämä merkitsisi sitä, että sarjakuva sisältää ainoastaan merkityksellistä ainesta[115].

Hahmo ja sarjakuvan piirrostyyli on yksinkertainen ja riisuttu, mutta suhteellisen tunnistettava abstraktimpi versio todellisuudesta, jolloin sarjakuva sijoittuu ikonisen

[113] McCloud & Heiskanen 1994, 49–55.
[114] McCloud & Heiskanen 1994, 55.
[115] McCloud & Heiskanen 1994, 51.

abstraktion kaaviossa melko ylös akselilla ”todellisuus” ja abstraktio. Akselilla ”todellisuus” ja merkitys *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvan visuaalinen ilme sijoittuu lähelle kielen rajaa. Sarjakuvan visuaalinen ilme on tulkittavissa ja ymmärrettävissä vielä visuaalisesti, mutta jos sitä muuttaisi tyylillisesti edelleen, sarjakuvan kokonaisuus ei välttämättä olisi enää kuvallisesti ymmärrettävä, jolloin kokonaisuus tulisi selittää kielellisen aineksen kautta.

Sarjakuva voidaan sijoittaa ikonisen abstraktion kaavioon useampaan eri kohtaan riippuen, kuinka sarjakuva on rakennettu ja millaisia erilaisia elementtejä siinä on käytetty ja keskenään yhdistelty.[116] *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuva voidaan sijoittaa selkeän yksinkertaisen ja vähäsanaisen tekstinsä osalta ikonisen abstraktion kaaviossa kuuluvaksi myös kielenrajan oikealle puolelle aivan kielen rajan tuntumaan. Sarjakuva ei sijoitu kolmion oikeaan reunaan käsitteellisyyden reunalle, sillä se ei sisällä kaunokirjallisuutta mihin käsitteellisyyden reuna viittaa.

4.6 Sarjakuvan hahmo (*fanny animal*)

Luokittelen sarjakuvani hahmon *Pöllö Tuppuraisen* kuuluvan sarjakuvien kategoriassa *fanny animal* -luokkaan, sillä *Pöllö Tuppuraisen* hahmo on tyylitelty versio pöllöstä. Hahmon kokonaisuudessa on havaittavissa pöllön piirteitä, jotka ovat yhdistettynä ihmismäisiin piirteisiin. Hahmon ei kuitenkaan ole tunnistettavasti pöllö eikä ihminen. *Fanny animal* -sarjaan kuuluvissa sarjakuvissa eläimet pukeutuvat ja käyttäytyvät kuin ihmiset. Esimerkkinä kategoriaan kuuluvista sarjakuvista ovat *Aku Ankka*, *Väiski Vemmelsääri* ja *Kieku ja Kaiku*.[117]

Sarjakuvagenrestä peilattuna *fanny animal*- tyyli on sarjakuvanhistoriassa hyljeksitty suuntaus. Sarjan tuotoksia ei yleensä pidetä riittävän hyvinä, joka johtuu tyylisuuntaan kuuluvien sarjakuvien muuttumattomuudesta, joka estää havaitsemasta potentiaalia kehitykselle.[118] Tyylisuunta sai alkunsa, kun *Walt Disney* alkoi tuoda animaatiohahmoja sarjakuvien sivuille vuonna 1930-luvulla. Historiallisesti kautta aikain *fanny animal*-

[116] McCloud & Heiskanen 1994, 54–57.
[117] Nummelin 2018, 41.
[118] Nummelin 2018, 42.

lajityypin tärkeimpänä tekijänä, jopa luojana pidetään Carl Barksia (1901–2000), jonka suuriyleisö tuntee *Aku Ankan* luojana.[119]

[119] Nummelin 2018, 43.

5. *PÖLLÖ TUPPURAINEN* TEKSTIILITAIDETEOKSISSA

5.1 Mittakaava

Taiteellista osaa tehdessäni huomasin, että mittakaava vaikuttaa valmiin sarjakuvatekstiilitaideteoksen valmistamiseen, mutta myös teosten havainnointiin merkittävästi. Mitä suuremmassa koossa olevaa *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuva tekstiilitaideteosta valmisti tai katsoi, sitä kauemmaksi se minua luotansa työnsi kuin mitä pienempi teos, joka päinvastoin kutsui minua lähemmäksi. Suuremman B1-koon sarjakuva tekstiilitaideteoksen kohdalla tunsin halua nähdä valmiin teoksen kokonaisena, mikä sai minut ottamaan askeleita teoksesta taaksepäin. Tähän vaikutti se, että vaikka teoksen koko oli yleisesti totuttua sarjakuvan kokoa huomattavasti suurempi, on se kuitenkin tunnistettavasti sarjakuva. Halusin nähdä sarjakuvan tarinan kokonaisuutena, aivan kuten sarjakuva nähdään lehtien sivuilla yhdellä kertaa yhtenä kokonaisuutena. Suurempi koko herätti minussa myös kunnioitusta teosta kohtaan, joka sai pitämään teokseen tietynlaista etäisyyttä. Kun teoksen kokonaisuus oli minulle hahmottunut, halusin katsoa ja tarkastella teosta lähemmin ja tutkia miten teoksen niin sanotut rakennuspalikat näyttäytyivät lähemmässä tarkastelussa. Halusin nähdä kokonaisuuden sijaan teoksen pienet yksityiskohdat, joita en kauempaa katsellessa havainnut, mutta jotka omalta osaltaan vaikuttavat teoksen ilmeeseen. Teoksen lähemmässä tarkastelussa huomioni kiinnittyi teoksen tuntuun ja rakenteeseen. Kun menin lähemmäksi suurta tekstiilistä sarjakuvaa, sarjakuvamaisuus väheni ja illuusio sarjakuvan sivusta heikentyi, vaikkakin se oli vielä nähtävissä. Tähän vaikutti se, että pienet yksityiskohdat veivät huomion sarjakuvan kokonaisuudelta.

Pienemmän A4-koon töitä katsellessani havainnointi tapahtui päinvastoin kuin mitä suuremman B1-koon teoksen kohdalla. Halusin ensin nähdä teoksen todella läheltä, kiinnittäen huomiota rakenteeseen ja yksityiskohtiin. Huomioni kiinnittyi taustan rakenteeseen, esimerkiksi ristipistotyössä taustan ristipistoihin, mutta myös hahmoon ja tarinaan, miten kuvio muodostui. Erotin myös kaikki pienet virheet, jotka olin tahtomattani töihin tehnyt, kuten ristipistoin- ja sekatekniikan tekniikoin toteutettujen töiden hahmon ja tarinan kuviointiin, joka lähemmässä tarkastelussa näyttäytyi kulmikkaampana ja kovempana kuin mitä sen todellisuudessa tulisi olla. Lähemmän tarkastelun jälkeen otin

askeleista taaksepäin teoksista, jolloin hahmotin työn kokonaisuuden selvemmin, sekä ennen kaikkea sarjakuvan. Huomioni siirtyi pienistä ja yksityiskohtaisista elementeistä sarjakuvan yhtenäisyyteen. Pienempiä A4-koon teoksia kauempaa tarkasteltuna teoksien rakenne sulautui yhtenäiseksi taustaltaan ja kuviointeineen, jolloin teokset näyttivät sarjakuvalle, joka on paperille piirretty. Myös hahmon kulmikkuus heikkeni, muuttuen pyöreämmäksi ja pehmeämmäksi, sellaiseksi kuin mitä kokonaisuuden tulikin olla.

Päättelen, että eri mittakaavan sarjakuvatekstiilitaideteokseni voivat harhauttaa katsojaa. Harhauttaminen voi tulla ilmi siinä, että katsoja voi erehtyä luulemaan sarjakuvan olevan tussilla paperille piirretty, mutta havahtuukin teosten lähemmässä tarkastelussa siihen, että teos onkin valmistettu tekstiilisestä materiaalista tekstiilitekniikoin. Samantyyppistä katsojan harhauttamista ja mittasuhteiden kanssa leikittelyä on käsitellyt myös suomalainen tekstiilitaiteilija Outi Martikainen *Shout*-installaatiossaan. Installaatio on valmistettu metallisista pussinsulkijoista, joka kauempaa katsoen muistuttaa kuvioitua laattamaista seinäpintaa. Teoksen lähempi tarkastelu paljastaa kuitenkin teoksen materiaalin ja sen, että kuvioitu laattamainen seinävaikutelma muodostuukin risteilevistä valkoisista ja päivämäärillä numeroiduista pussinsulkijoista. Katsoja yllättyy, kun aluksi luulemansa laattapintainen seinä paljastuukin lopulta lukemattomien ja odottamattomien yksityiskohtiensa myötä aivan muunlaiseksi kuin miksi oli sitä aluksi luullut.[120]

5.1.1 Pientä ja intiimiä

Tekstiilitaiteilija Aino Kajaniemi (s. 1955) toteaa, että pienemmissä teoksissa voi kertoa paljon asioita intiimisti ja yksityiskohtaisesti, kun puolestaan suurissa mittaluokan töissä keskittyminen on enemmän laajoissa värialueissa. Hänen mukaansa pienet yksityiskohtaiset tekstiilitaidetyöt ovat usein toteutettu käyttäen työlästä käsityötekniikkaa mikä tekee teoksista henkilökohtaisempia, kuin mitä isot teokset. Tämä ei kuitenkaan ole absoluuttinen totuus, sillä suuretkin teokset voivat olla tehty työläällä tekniikalla, kuten kuvakudostekniikalla luoden siten henkilökohtaisen otteen tekijän ja teoksen välille.[121]

[120] Hagelstam, Visser & Lamppu 2011, 18.
[121] Grönlund, Pitkänen & Snellman 2006, 58.

Pienensin *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvan A4-kokoon, sillä halusin toteuttaa teokset käyttäen hidasta ja nopeaa tekniikkaa töiden valmistamisessa ja verrata siten henkilökohtaista suhdetta valmiiden teosten välillä. Tekniikoiksi valitsin ristipisto-, lämpösiirtopainatuksen-, ja sekatekniikat. Tekniikoiden myötä pystyin luonnollisesti jäljentämään sarjakuvaa ajallisesti käyttäen erimäärä aikaa teoksiin. Skaalatessani sarjakuvan A4-kokoon sarjakuvan hahmo ja kuvitus kokonaisuudessaan kutistuivat varsin pieneksi verrattuna alkuperäisen sarjakuvan A3-kokoon, joka vaikutti merkittävästi tekniikkavalintoja ohjaavana ja rajoittavana tekijänä.

A4-koon *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvatekstiilitaideteoksista ristipistoin valmistettua työtä oli muihin A4-koon teoksiin verrattuna kaikista henkilökohtaisempaa tehdä. Ristipistoin ensin taustan valkoisella, jonka jälkeen mustalla langalla kirjoin kuvion ja tarinan esiin. Nähdessäni, kuinka vähitellen pisto kerrallaan hahmo ja tarina tulee esiin tyhjältä pinnalta, tuntui kuin olisin herättämässä kertomusta henkiin. Aivan kuin hahmon olemassaoloksi tuleminen olisi vain ja ainoastaan minun käsissäni. Kirjonnan pistojen myötä tuntui, että käyn vuoropuhelua tarinan ja hahmon kanssa siitä, millaisena kokonaisuus haluaa lopulta näyttäytyä.

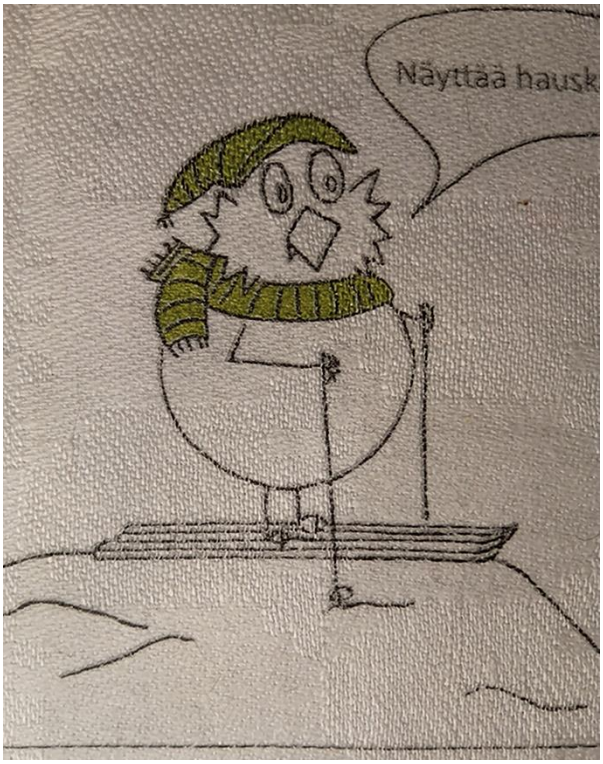
Suomalainen kuvakudos tekstiilitaitelija Ariadna Donner kuvailee hitaasti etenevissä töissä käytettävien tekniikoiden olevan vuoropuhelua, jossa yksityiskohdat tarkentuvat ja terävöityvät mitä pidemmälle työ etenee. Hän kuvailee hitaasti etenevien töiden jättävän tekijän harkinnalle aikaa. Työ etenee näin vuoropuheluna tekijän ja työn välillä, jossa yksityiskohdat terävöityvät ja tarkentuvat mitä pitemmälle työ etenee.[122] Sekatekniikan työssä kirjaillussa osuudessa oli samanlainen tunne, mutta koin sen paljon ristipistotyötä heikompana. Uskon tämän johtuvan siitä, että koin asian niin voimakkaasti tehdessäni ensimmäistä ristipistoin toteutettua teosta, että voimakkain tunnelataus purkautui siihen. En ollut ennen ristipistoin tehtyä työtä jäljentänyt *Pöllö Tuppuraista* kankaalle, joten ensimmäiset hetket, kun hahmon näki muussa materiaalissa kuin paperilla ja muulla tekniikalla tehtynä kuin tussilla oli täysin pysäyttävää.

A4-koon sarjakuvatekstiilitaideteosten valmistamisessa kaikista nopein tekniikka oli lämpösiirtotekniikka (kuva 16). Tekniikka oli joutuisa ja sarjakuva toistui kankaalle hyvin.

[122] Grönlund, Pitkänen & Snellman 2006, 28.

Teos jäljentää sarjakuvamaisuutta hyvin sarjakuvansivumaisesti. Tekniikka haasteiden myötä kuva ei jäljentynyt kankaalle kuitenkaan aivan kokonaan, vaan siihen jäi haaleutta, rosoisuutta ja pieniä aukkokohtia, joissa kuva ei jäljentynyt (kuva 17). Haasteet johtuivat lämpölaakapaino koneen lämpö- ja aika arvojen puuttumisesta. Jouduin tekemään useita kokeiluita löytäen tekniikan vaatimat oikeat arvot, jolla sain sarjakuvan jäljentymään kankaalle odottamallani tavalla. Vastoinkäymisiä ilmeni myös tulostuspaperin irrottamisessa kuumalta kankaalta prässäämisen jälkeen. Tulostuspaperi täytyi irrottaa varovasti ja tasaisesti kauttaaltaan, tai muuten loputuksena oli vino sarjakuva.

Kuva 16. A4-koon sarjakuvatekstiilitaideteoksen valmistaminen lämpölaakapainannalla.
Kuvaaja Marika Niskanen 2021.



Kuva 17. A4-koon sarjakuvatekstiilitaideteoksen yksityiskohta. Lämpölaakapainanta.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

Lämpölaakapainannan tekniikka haasteesta johtuen lopullinen teos muistuttaa vanhan sarjakuvan sivua, josta on ajan saatossa värit hieman haalistuneet. Teoksesta tuli mielestäni vanhempi painos sarjakuvatekstiilitaideteoksesta, mikä oli yllättävä ja mielenkiintoinen käänne taiteellisen osan prosessissa. Nopeasta tekniikasta johtuen, mutta myös tekniikasta johtuvien tahattomien ongelmien myötä, teoksen valmistaminen oli kokemuksena

mekaanista suorittamista. Suhdetta teokseen ei syntynyt ja pidän yhteyttäni teokseen jopa kylmänä. Uskon, että kun konkreettinen käsillä tekemisen vaihe jäi muihin tekniikoihin verrattuna vajaaksi ja nopeaksi, en ehtinyt muodostamaan tietynlaista suhdetta lopulliseen teokseen. Tiesin myös kokemuksesta ennestään, että tekniikalla sarjakuvan jäljentäminen onnistuu aivan varmasti, joten yllätyksellisyyden puute itse tekniikassa vaikuttaa osaltaan myös valjuun tuntemukseeni valmista teosta kohtaan.

Havainnoidessani valmiita pieniä A4-koon *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvatekstiilitaideteoksia huomaan, että sarjakuva verrattuna A3-kokoon on sievempi ja hauraampi kokonaisuutensa osalta. Vaikka hahmon olomuoto muuttui A4-koon ristipisto ja sekatekniikoin toteutetuissa töissä varsin kulmikkaaksi alkuperäisestä (kuvat 18 ja 19), joka johtui tekniikan tuomien puutteiden myötä, oli yllättävää havaita, kuinka teoksista huokuva lopullinen ilme on intiimin herkkää. Hahmon luonne myös muuttui pienokaismaisemmaksi ja siten hauraammaksi. Teoksia katsellessa mieleni valtaa empatia hahmon kokeman kärsimyksen myötä. Tunne on pienemmän koon teoksissa voimakkaampi kuin, esimerkiksi alkuperäisen koon sarjakuvassa.

Kuva 18. A4-koon ristipisto sarjakuvatekstiilitaideteoksen yksityiskohta.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

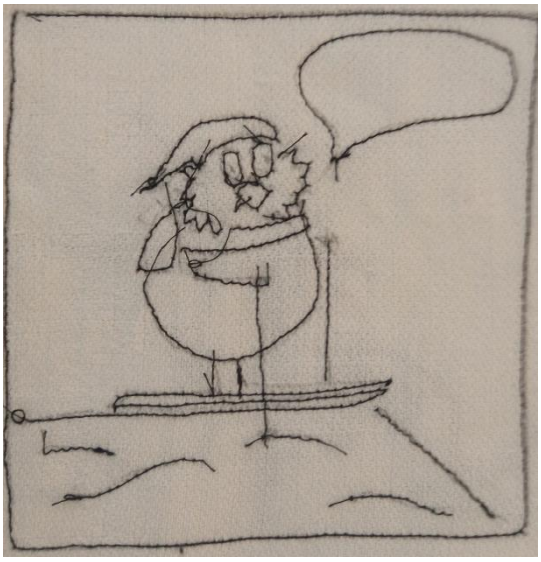
Kuva 19. A4-koon sekatekniikka sarjakuvatekstiilitaideteoksen yksityiskohta.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

5.1.2 Monumentaali

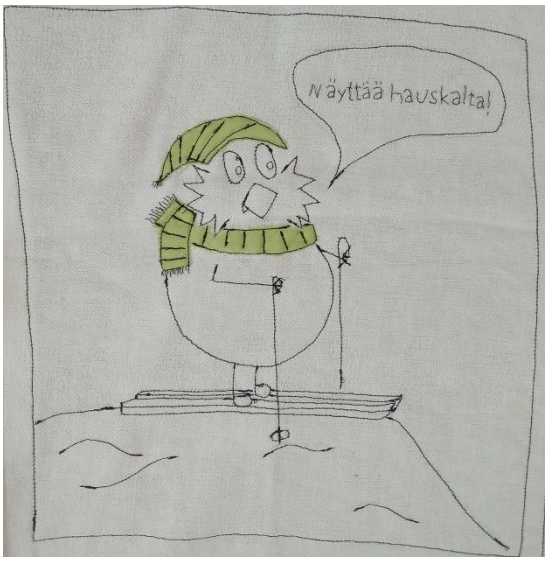
Tutkimukseni taiteellista osaa tehdessäni havaitsin, että sarjakuvan mittakaava vaikuttaa yllättävän paljon tekstiilitekniikan valintaan ja siten sarjakuvan jäljennettävyyteen tekstiilillä. Alkuperäiseksi valitsemani tekniikka ei aina soveltunutkaan ennalta valittuun mittakaavaan, mikä toi huomattavia haasteita töiden toteuttamiselle. Tällainen ongelma tuli eteeni, muun muassa tehdessäni sarjakuvaa konekirjonnan tekniikalla alkuperäisessä A3-kokoluokassa (kuva 20). Jäljentäminen onnistui sarjakuvan ruuduissa ja *Pöllö Tuppuraisen* vartalossa hyvin, mutta ongelmaksi muodostui hahmon kasvojen alue. Alueella on paljon pieniä yksittäisiä ja yksityiskohtaisia viivoja, joiden välillä ei ole juurikaan tilaa. Tekniikkana suurpiirteinen konekirjonta ei yrityksistä huolimatta taipunut toistamaan kasvojen viivoja tarkasti (silmät, nokka ja posket), jolloin hahmon muoto muuttui kulmikkaaksi ja huolimattomaksi. Huolimattomaan ilmeeseen vaikutti myös langanpätkät, jotka lyhyeksi leikattunakin saivat työn näyttämään sotkuiselta.

Jatkaessani taiteellisen osan prosessi, kiinnitin suurempaa huomiota tekniikan ja sarjakuvan mittakaavan kombinaatioon. Pyrin ennakoimaan ja pohtimaan tekniikan ja sarjakuvan koon suhdetta toisiinsa, jotta molemmat vaatimukset täyttyisivät valmiissa sarjakuvatekstiilitaidetöissä.

Ensimmäisen konekirjonnan kokeilun myötä skaalasin sarjakuvaa mahdollisimman suureksi B1 eli 707 x 1000 mm kokoon, jotta sarjakuvan jäljentäminen onnistuisi varmasti konekirjonnalla (kuva 21). Teoksen materiaalina käytin mustaa ompelulankaa, kierrätettyä pöytäliinaa, sekä pipon ja kaulaliinan värialueella kierrätettyä läpikuultavaa vihreää keinokuitua, jonka applikoin lopuksi valmiiseen sarjakuvatekstiilitaideteokseen. Teoksen koosta ja tekniikasta huolimatta onnistuin sisällyttämään teokseen tavoittelemaani sarjakuvamaisuutta. Teos muistuttaa etenkin, kun kauempaa sitä tarkastelee, sarjakuvan sivulta. Sarjakuva on yhtä tunnistettava kuin mitä alkuperäinen paperille piirretty. Vaikka jäljensin kuvan tarkasti kankaalle ja orjallisesti kuviota koneella seurasin, oli yllättävää huomata, kuinka vinoilta etenkin sarjakuvan ruudut lopullisessa työssä näyttävät. Uskon vinouden johtuvan pohjakankaasta, sillä kangas oli jo ennestään lukemattomien pesujen myötä kulunut ja venynyt miltei muodottomaksi.



Kuva 20. Konekirjonnan A3-koon kokeilu.
Kuvaaja Marika Niskanen 2021.



Kuva 21. Konekirjonnan B1-koon valmiin teoksen yksityiskohta.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

Hätkähdyttävintä oli havaita, kuinka hahmon luonne ja olemus oli B1-koon kokoluokassa saanut aikuismaisemman otteen. Hahmon olemus heijastelee itsenäisyyttä ja määrätietoisuutta, mutta perimmäinen ominaisuus hupsuus on kuitenkin näkyvillä. Toisin kuin A4-koon töiden kohdalla, B1-koossa olevaa hahmoa ei tee mieli mennä auttamaan, vaan asenne teosta katsellessa on sellainen, että hahmo on ottanut itse tietoisen riskin mennessään tuohon mäkeen ja kantaa siten vastuunsa omasta virhearvioinnistaan.

B1-koon konekirjonnan tekniikalla toteutettu tekstiilitaideteos herätti ajatukseni mahdollisesti vielä suuremman kokoluokan sarjakuvatekstiilitaideteoksen valmistamisesta. Suurikokoista sarjakuvataidetta on esitelty, muun muassa *British Comic Art At Tate* museossa vuonna 2010 pidetyssä sarjakuva näyttelyssä. Näyttely esitteli brittiläistä sarjakuvaa 1600-luvulta nykypäivään. Sarjakuvagenreinä siellä oli näytillä, muun muassa poliittista satiiria, julkisuuden merkkihenkilöistä tehtyjä karikatyyrejä ja surrealistisia, koko galleria tilan lattiasta kattoon ulottuvia sarjakuva tarinoita, sekä suurikokoisia yksittäisiä sarjakuvan hahmoja.[123]

[123] The Guardian for 200 years 2010.

Suurikokoisen sarjakuvatekstiilitaideteoksen voisi valmistaa myös erilaisia kudonnan tekniikoita hyödyntäen, esimerkiksi kuvakudos- tai jacquard tekniikalla. Tekniikat ovat monipuolisia ja niiden avulla on mahdollista luoda kaksiulotteiseen pintaan tekstuurista elävyyttä lukemattomin erilaisten sidoksien, kuteiden ja loimimateriaalien yhdistelmillä. Sarjakuvana *Pöllö Tuppurainen* on yksinkertainen, vähäeleinen ja se sisältää paljon tyhjää tilaa, mutta paikoitellen se käsittää myös yksityiskohtaisia kohtia, kuten pöllön kasvojen alalla, jossa menee viivoja suhteellisen paljon lähekkäin pienellä alueella. Näiden yksityiskohtaisten kohtien takia, kudonnan loimien tiheyden tulisi olla mahdollisimman tiheä, jolloin kuvion toistettavuus olisi mahdollisimman yhtenäinen mallikuvan kanssa. Parhain lopputulos ajallisesti ja lopputulokseltaan saavutettaisiin, jos työ teetätettäisiin tehtaalla. Näin sarjakuvatekstiiliteoksen maksimileveys olisi tehdasleveys, joka vaihtelee paikasta riippuen 1400–1500 mm, ja valmiin työn pituudeksi tulisi noin 2200 mm. Toinen mahdollinen vaihtoehto olisi valmistaa teos yksittäisistä osista, mutta tällöin liitoskohtien tulisi olla mahdollisimman huomaamattomat, jotta illuusio yhtenäisestä sarjakuvan sivusta säilyy.

Huomioitavaa on, että kudottua sarjakuvatekstiilitaideteosta tulisi tarkastella kauempaa kuin esimerkiksi konekirjonnalla valmistettua teosta. Kudottu pinta muodostuu sidoksen, loimen ja kuteen risteävästä vuorottelusta. Mitä lähempää teosta tarkastelee, sitä enemmän kankaan rakenne vie huomiota teoksen aiheesta ja sarjakuvamaisuudesta. Esimerkiksi Dora Jungin teos *10 Neitsyttä*, jossa teoksen naishahmot muodostuvat vapaasti piirretyistä kuvioista, jotka kauempaa katseltuna vaikuttavat vähävärisiltä piirroksilta kuin kudokselta. Teoksen lähempi tarkastelu paljastaa pinnan struktuurin ja teoksen sisältämät lukemattomat värisävyt, jolloin piirroksellisuus katoaa ja tilalle tulee värien täyttämät sidosrakenteet. Jung on itse kuvannut asiaa, että kudoksen piirroksellisuus herättää kiinnostuksen teoksen väriin ja rakenteeseen.[124] Ajattelen, että monumentaalinen tekstiilinen teos houkuttaa piirroksellisella olemuksellaan katsojaa lähestymään teosta, jolloin katsoja viimein havaitsee teoksessa käytetyt värit ja rakenteet saaden katsojan lopulta viehättymään teoksen kokonaisuudesta.

Dora Jungin teoksesta vaikutteita ottamalla, olisi mielenkiintoista havainnoida *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvaa todella suuressa monumentaalisessa kokoluokassa. Olisi kiinnostavaa päästä kokemaan, miten tekstiilinen pinta ja materiaali vaikuttavat

[124] Timonen 2007, 35.

yhdessä teokseen ja itse sarjakuvaan. Mielenkiintoista olisi myös kokea, kuinka suurikokoinen tekstiilinen sarjakuva käyttäytyy tilassa ja miten se yhdessä tila kanssa luo uusia tilallisia elementtejä sarjakuvan kokonaisuuteen. Miten pehmeä tekstiili todella suurikokoisena sarjakuvateoksena seinällä vaikuttaa katsojaan, mutta ennen kaikkea, miten se vaikuttaa sarjakuvan hahmoon? *Pöllö Tuppurainen* on harvoilla viivoilla muodostettu kokonaisuus, joka vaatii ympärilleen paljon tyhjää tilaa. Kiinnostavaa olisi tutkia, että riittääkö viivat pitämään hahmon kasassa, mitä suurempaan kokoluokkaan sitä skaalaa. Vielä tähän en saanut vastausta B1-työtä analysoidessani, mutta viitteitä hahmon kokonaisuuden rikkoutumiseen on pieniltä osin havaittavissa.

Haluaisin kokea, miten sarjakuvan hahmo *Pöllö Tuppuraisen* olemus muuttuu siitä pienestä ja söpöstä hahmosta, mitä se on ollessaan pienemmässä koossa. Muuttuuko hahmon luonne huomattavan suuremmassa koossa pelottavaksi ja luotaantyöntäväksi vai säilyykö hahmon perusolemus muuttumattomana sarjakuvan skaalauksesta huolimatta. Olettamuksena pidän, että monumentaalisessa koossa olevan *Pöllö Tuppuraisen* olemus tulee muuttumaan samantapaisesti, kuin mitä se muuttui jo akselilla A4 - B1 -pienoismaisesta suloisesta hahmosta harkitumpaan etäännyttävämpään muotoon. Kuvittelisin, että hahmo monumentaalisessa muodossa voisi muuttua edelleen aikuismaisemmaksi ja jopa hieman uhkaavaksi, mikäli hahmo näyttäytyisi samassa koossa kuin mitä keskiverto ihminen. Taiteellisen osan tutkimuksessa käyttämissäni kokoluokissa *Pöllö Tuppuraisen* tunnistettava hupsuus ja leikkimielisyys säilyivät ja ne olivat nähtävillä, mutta en usko näiden ominaisuuksien säilyvän enää monumentaalisessa mittakaavassa. Luulen, että hahmon muodot eivät riitä pitämään hahmoa kasassa suuressa mittakoossa, jolloin kokonaisuudesta tulee hajanainen tehden hahmosta uhkaavan ja tunnistamattoman olennon.

Mittasuhteiden vaikutusta pienistä asioista suurempaan on taiteellisessa tuotannossaan tutkinut jo edellä mainitsemani suomalainen tekstiilitaiteilija Outi Markkanen. Hän on katsojan harhauttamisen lisäksi kiinnostunut mittasuhteista ja erityisesti käsintehtyjen tekstiilitekniikoiden muuttamisesta isompaan kokoon. Hän pyrkii pohtimaan teostensa kautta, kuinka teoksen kokoluokan muuttuminen suurempaan vaikuttaa materiaalin ja valon myötä teoksen tunnelmaan. Lähtökohtanaan töissänsä hän käyttää usein pieniä hienotunteisia aiheita, joita hän saattaa suurempaan tekstiiliteoksen muotoon.[125]

[125] Grönlund, Pitkänen & Snellman 2006, 74.

5.2 Viiva

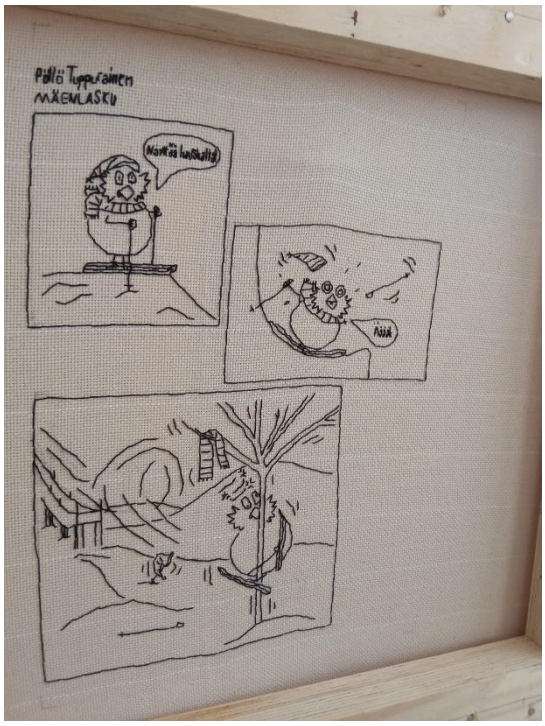
Sarjakuvataiteessa on tärkeää, että se herättää katsojassa tunnepitoisen tai aistittavan ajatuksen kokemuksen. Näkymättömän ja abstraktin asian esiintuominen on sarjakuvan tulkinnassa olennaista, jotta tarina saadaan ymmärretyksi. Viivoilla on vahva merkitys sarjakuvataiteen ilmaisulla. Erilaisia viivoja hyödyntämällä voidaan ilmaista tunnelmaa tai tunnetta. Viivat ilmaisevat ekspressiivistä potentiaalia, jossa jokaisella erilaisella viivalla voidaan kuvastaa esimerkiksi aisteja, luonnetta ja liikettä.[126]

Viiva muodostuu tiheään ja vierekkäin olevista pisteistä, jotka muodostavat pinnalla liikkumisradan. Se on ilmaisuvoimainen elementti, jonka avulla voidaan luoda tavoitteesta riippuen rauhallinen tai dynaaminen ilme.[127] *Pöllö Tuppuraisen* tunnusmainen ominaisuus hupsu leikkimielisyys syntyy nimenomaan ohuiden pyöreiden ja kulmikkaiden mustien tasapaksujen viivojen keskinäisestä vuorottelusta, jota rikkoo hienovaraisesti pienet vihreät värialueet pöllön asusteissa, kaulaliinassa ja pipossa. Viivojen pyöreys ja terävyys luovat vastakohtaisuutta, jossa pehmeys ja levottomuus tasapainottelevat keskenään luoden eheän kokonaisuuden[128].

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuvan viivat ovat ohuita ja niitä risteilee paikoitellen paljon hyvinkin pienellä alueella, mutta toisissa kohdissa ei juuri ollenkaan. Suurin haasteeni sarjakuvatekstiilitaideteosten valmistamisessa oli viivan jäljentäminen siten, että työn kokonaisuuteen nähden viiva on sopusuhteinen suhteessa työn mittakaavaan. Pienessä työssä viivan paksuus ei voinut olla suurta, sillä muuten sarjakuva olisi mennyt täydeksi ja ahtaaksi. Havainnon tein A3-koon tuftaus työn kokeilussa (kuva 22), jossa päätin ensin kirjoa kuvion ääriviivat, jonka jälkeen oli tarkoitus viimeistellä työ. Valitsemani kirjonta lanka osoittautui aivan liian paksuksi ja hahmosta tuli välittömästi tunnistamaton, muodoton ja epäsymmetrinen. Tyhjä tila viivojen välillä kaventui, joka loi vaikutelman, että hahmo katoaa viivoihin. Kokeilua en vienyt eteenpäin vaan vaihdoin suoriltaan kirjontalangan ohuempaan, jolloin kuvio toistui huomattavasti paremmin tehden hahmosta tunnistettavan (kuva 23).

[126] McCloud & Heiskanen 1994, 118–125.
[127] Pellonpää-Fors 2009, 124–126.
[128] Pellonpää-Fors 2009, 124.

Kuva 22. A3-koon tuftaus työn 1. kokeilu.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.



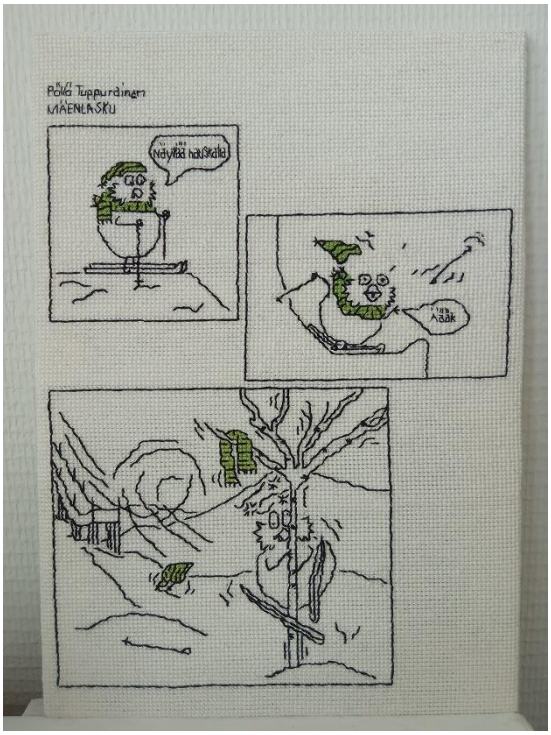
Kuva 23. A3-koon tuftaus työn 2. kokeilu, välivaihe.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

Sarjakuvan viivan paksuus alkuperäisessä kokoluokassa eli A3 on 0,5 mm. Kun sarjakuvaa skaalasi pienempään A4-kokoon viiva ohentui entisestään, mikä loi haasteita tekstiilitekniikan valinnalle. Liian paksu viiva suhteessa kuvion mittakaavaan tuli vastaani, myös A4-koon ristipistoin toteutetussa työssä, johon alkujaan tein liian paksut ja vahvat sarjakuvan ruudut. Ruudut veivät huomion miltei heti sarjakuvan tarinalta ja hahmolta (kuva 24). Korjasin ruutujen viivat yhtä ohueksi kuin mitä kuvio viiva on, jolloin ruudut asettuvat samanarvoisesti suhteessa muuhun työhön, näin huomio siirtyy sarjakuvan tarinaa, kuten oli tarkoituskin (kuva 25).

A4-koossa ristipistoin ja kirjonnalla toteutetussa työssä yksisäikeisellä kirjontalangalla työn lopullinen kuvio toistuu suhteessa sarjakuvaan hyvin (kuva 24). Teos ei ole aivan yksi yhteen tavoitekuvan kanssa, sillä tekniikalla on miltei mahdotonta saada aikaan tarkanomaista orjallista jäljentämistä. Havaitsin kuviota kirjaillessani, että kirjontapistojen välien pituuksilla oli suuri vaikutus lopullisen kuvion ilmeeseen. Pyöreitä kohtia, kuten pöllön vartaloa tai silmiä kirjaillessa, joutui pistojen pituuksia tihentämään paikoitellen hyvinkin paljon, jotta jäljestä sai pyöreän. Yllättävän vaikeaa oli myös suorien kohtien, kuten suksien ja sauvojen jäljentäminen. Teoksessa näkyy tekijän kädenjälki, mikä soveltuu

ristipistopohjattuun työhön hyvin. Teoksen tausta ei ole tasainen vaan se sisältää hieman rosoisuutta pohjan ristipistojensa myötä. Ristipistot tasapainottavat kuvionjälkeä tehden kokonaisuudesta yhtenäisen, tasoittaen kuviojäljen ajoittaista epätasaisuutta.

Kuva 24. A4-koon ristipistotyö, välivaihe.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

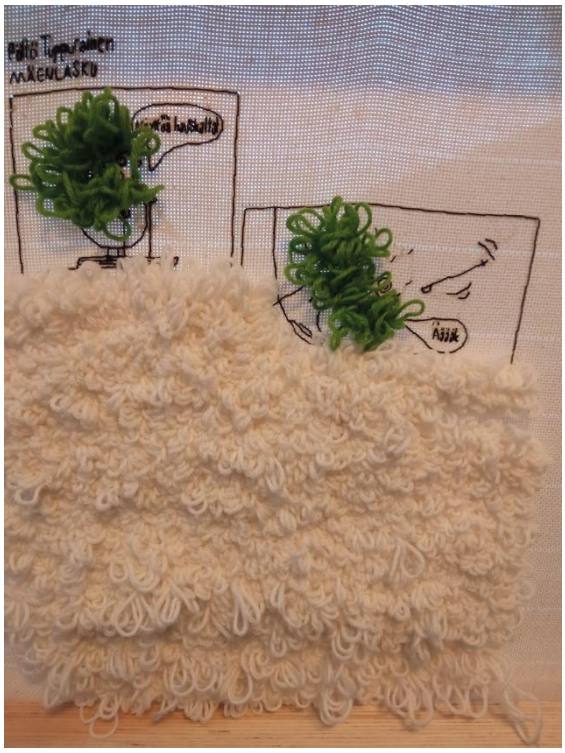


Kuva 25. Valmis A4-koon valmis ristipistoteos.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

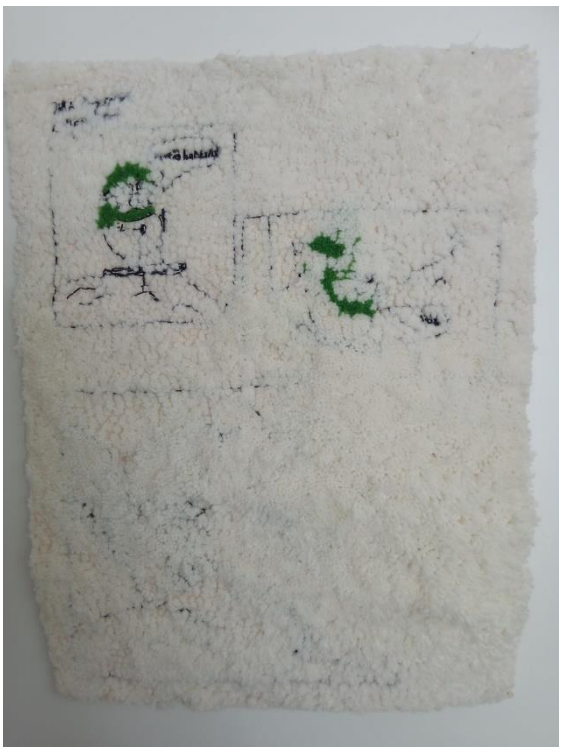
Sekatekniikoin valmistettua A4-koon teosta tarkastellessani huomaan, että käyttämäni yksisäikeinen DCM-kirjontalanka on liian ohutta kokonaisuuteen nähden. Työ olisi tekniikka huomioiden vaatinut aavistuksen vahvempaa lankaa, esimerkiksi kaksisäikeisen langan, jotta neulan jättämät reiät olisivat jääneet langan alle piiloon. Valmista teosta analysoidessani huomaan, että kostunut ja kuivunut ohuista muistilehtiön sivuista muodostama ryppyinen pinta yhdistettynä ohueen hentoon viivaan muodostaa vahvan luonnosomaisen sarjakuvan tunnelman. Jälki on ohuen tussimainen ja kokeilevan arahko. Täysin toisenlainen, kuin mitä mallina käyttämäni sarjakuva ja sarjakuvatekstiilitöissä tavoittelemani tunnelma. Haasteita työn kohdalla oli niin ikään kuvion jäljentäminen, sillä väärään kohtaan pisteltyä neulan jättämää jälkeä ei voinut enää jälkikäteen peittää. Kuten kirjotusta työssä, myös tässä joutui neulan pistoja tihentämään pyöreissä kohdissa, jotta jäljestä sai edes hieman yhdenmukaisen mallikuvan kanssa.

Havaitsin myös, että liian ohut viiva suurella taustalla saa sarjakuvan kokonaisuuden tuntumaan elottomammalta ja valjummalta. Sarjakuva ei erotu taustasta taustan edellyttämällä tavalla, jolloin sarjakuva katoaa taustaan, kuten kävi B1-kokoluokan konekirjonnalla toteutetussa työssä. Havaitsin myös, että pohjamateriaalin paksuus suhteessa viivakuvioinnin viivan paksuuteen vaikuttaa ratkaisevasti työn lopputulokseen. Vaikka A3-koon tuftatussa työssä kirjomani lanka näytti toimivan kirjonnassa todella hyvin, olisi langan paksuus kuitenkin tuftaus kokonaisuuteen nähden liian ohutta. Kuvio viiva hukkui tuftaussilmukoiden alle, eikä lankalenkkien lyhyeksi leikkaaminen saanut pohjan kuvioita näkyville edellyttämälläni tavalla, vaan kuvio jäi lankojen alle piiloon (kuva 26).

Tuftasin langan melko tiiviisti kuvion ympäriltä, jolloin materiaalin runsaus kuviolangan ympärillä heikensi merkittävästi kuvion erottuvuutta työssä (kuva 27). Havaitsin, että tuftaten valmistetussa sarjakuvatekstiilitaideteoksessa musta ohut kuviolanka pitää pujottaa samaan tapaan lenkeiksi työhön kuin mitä tausta. Lankalenkkejä leikatessa lyhyiksi kuvioviiva tulee esiin ja sarjakuva näkyviin. (Huomioitavaa on, että sarjakuvan tulee olla suurempi kuin A3, jotta kuvio erottuu vaaditulla tavalla). Tuftaten toteutettu sarjakuva ei jäljenny selvästi ja tarkasti, vaan se saa abstraktimman ja taiteellisemman otteen, johtuen



Kuva 26. A3-koon tuftaus työn välivaihe. Kuvaaja Marika Niskanen 2022.



Kuva 27. Valmis A3-koon valmis tuftaus teos. Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

kuvioviivan tietynlaisesta sattumanvaraisuudesta, joka syntyy lankahapsujen vuorovaikutuksesta keskenään.

Yllättävää oli, kuinka materiaalin runsaudessa ja kuvion epäselvyydestä johtuen työn luonne muuttui hieman alkuperäisen sarjakuvan luonteesta. Miellän itse, että tuftauksella toteutetussa A3-koon *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvassa hahmo on laskemassa mäkeä alas juuri kun lumimyrsky on iskenyt kohdalle. Mitä edemmäksi teoksen ruutuja seuraa, sen heikommin hahmon tuiskusta erottaa. Viimeisessä ruudussa lumimyräkkä on jo sen verran sakea, ettei siitä erota enää edes maisemaa. Tahaton muutos teoksen lopullisessa ilmeessä soveltuu mielestäni sarjakuvan teemaan ja aiheeseen hyvin. Tavoitteeni toistaa sarjakuva samanlaisesti tekstiilissä toteutuu tuftauksen tekniikalla valmistetussa teoksessa sovelletusti. Valkoisen langan alta löytyy sarjakuvan tarina juuri niin kuin oli tarkoituskin, mutta sitä joutuu hieman kaivelemaan lankojen alta. Teoksen nimeksi sopisi muista poiketen *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku lumipyryssä*.

5.2.1 *Pöllö Tuppurainen* ja viivan olemus

Pöllö Tuppuraisessa käytettävä viiva on tasapaksua ja ohutta, mutta kaikessa ilmeettömyydessäänkin se luonnehtii hahmoa ja kuljettaa sarjakuvan tarinaa eteenpäin. Sarjakuvan viivoilla on myös vahva merkitys ilmaista niin sanottua alkuperäistä ainesta, jonka avulla formaalinen kieli kehittyy katsoessamme kuvaa[129]. *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvassa on käytetty pinnalliselta samankaltaisuudeltaan samantapaisia viivoja, mutta ne ilmaisevat kuitenkin erilaisia viivasarjoja heijastaen, esimerkiksi erilaisia tunnetiloja ja luonnetta. Esimerkiksi *Pöllö Tuppuraisen* kaarevat lempeät viivat yhdistettynä avoimiin kasvojen teräväkulmaisiin viivoihin luonnehtivat nuoruutta, lempeyttä, viattomuutta ja hassunkurisuutta[130]. Hahmon nokassa vinossa oleva neliö huokuvat puolestaan jämäkkyyttä, sekä luotettavuutta. Kasvojen kolmiomuodostelma puolestaan rikkoo geometristen muotojen harmoniaa tuomalla kokonaisuuteen epäileväisyyttä ja lievää uhkaavaisuutta, joka ei kuitenkaan pääse kokonaisuus huomioiden hallitsevaksi elementiksi, sillä kolmioita on käytetty muihin muotoihin verrattuna vain tehosteena, luoden jännitystä

[129] McCloud & Heiskanen 1994, 12.
[130] McCloud & Heiskanen 1994, 12.

muuten pehmeään ja lempeään kuviointiin.[131] Hahmona *Pöllö Tuppurainen* ei pelkästään ole hauska ja empaattinen hahmo, vaan kolmioiden heijastelevien ominaisuuksiensa myötä siinä on ripaus jämäkkyyttä ja päättäväisyyttä.

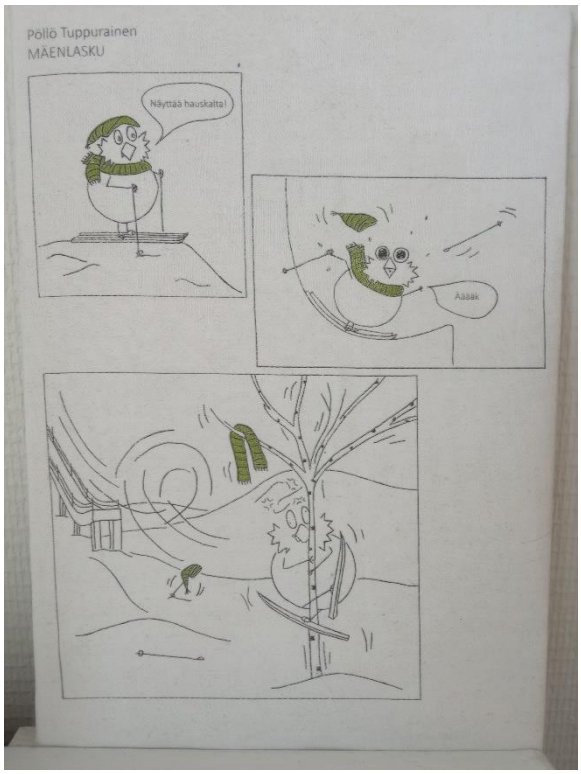
Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuvassa viiva on tärkein jäljennettävä ominaisuus ja sen tuleekin olla juuri oikeanlainen oikeassa kohdassa, viiva muodostaa *Pöllö Tuppuraisen* olemuksen. Taiteellisen tutkimukseni töitä tehdessäni kiinnitin huomiota hahmon olemukseen, siihen kuinka hahmon luonne tekniikoista ja kokeiluista riippuen muodostuu. Yllätykseni huomasin, että sarjakuvan lukemattomat kaarevat muodot olivat haasteellisia jäljentää kuvan edellyttämällä tavalla. Kuva piti saada jäljennettyä juuri oikein, tai muuten sarjakuvan henki ja olemus olisi mennyt heti pieleen. Tähän vaikutti tiiviisti tekniikan, materiaalien sekä työnmittakaavan huomioiminen.

Konekirjonnan tekniikassa ompelukoneen muodostamasta jäljestä tuli tussimainen ja kädenjälkimäinen lopputulos, se on ohutta ja tasapainoista ja sopii mielestäni heijastelemaan *Pöllö Tuppuraisen* olemusta hyvin. Tekniikka tukee hahmon luonnetta leikkisellä ja huolettomalla muodollaan, korostaen hahmon perusluonnetta. Pienetkään kulmikkuudet ja paikoittaiset pyöreyden katoamiset kokonaisuudesta, esimerkiksi hahmon silmistä ja vartalosta, eivät saa hahmon luonnetta rikkoutumaan. Huomioitavaa kuitenkin on, että hahmon koko suureni huomattavasti tässä tekniikassa, jolloin hahmon olemus muuttui aikuismaisemmaksi ja harkitummaksi, kuin mitä hahmo on pienemmässä A3-koon kokoluokassa.

A4-koon ristipisto- ja sekatekniikan valmiita töitä analysoidessa havaitsin, että hahmon olemus on kulmikas ja hiomaton, tehden kokonaisuudesta aavistuksen hyökkäävän. Hahmossa ei ole aivan sellaista lämpöä ja lempeyttä, kuin mitä alkuperäisessä hahmossa on. Hahmon osin rikkonaista olemusta kuitenkin tasoittaa hahmon koko, joka on pienempi kuin mitä alkuperäinen, kompensoiden siten hahmon vioittunutta olemusta. Myös sarjakuvien taustojen epätasaisuus ristipistojensa, sekä paperiruttujensa myötä heikentää hahmon kulmikkuutta ja täten lieventää hahmon kulmikkaasta olemuksesta huokuvaa aggressiivisuutta.

[131] Bancroft 2006, 33–35.

Sarjakuvan tekstiilitaideteokseltaan parhaimpaan lopputulokseen hahmon olemuksen vangitsemisessa saavutin lämpösiirtotekniikan avulla (kuva 28). Sarjakuvan jälki toistui mallikuvaan verrattuna moitteettomasti. Pohjan materiaalina käytin kierrätettyä puuvillaista kangasta, jossa on hentoisen kiiltävän ja mattapintaisen pinnan tekstuuri, joka luo kokonaisuuteen mielenkiintoisen vivahteen, mikä luonnollisesti puuttuu paperille piirrätystä sarjakuvasta. Pinnan tekstuuri tuo elävyyttä sarjakuvan tarinan kokonaisuuteen nähden, mutta etenkin itse hahmoon. Kankaan ajoittainen kiilto korostaa ja tukee tarinan lumista maisemaa.



Kuva 28. A4-koon lämpösiirtotekniikalla toteutettu teos.
Kuvaaja Marika Niskanen 2021.

5.2.2 Kuvasta tekstiin

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuva sisältää vähän tekstiä, vain kolme sanaa kahdessa puhekuplassa; ”Näyttää hauskalta!” ja ”Ääääk!” Tein tietoisen valinnan taiteellista osiota tehdessäni, että sarjakuvan tekstin ei tarvinnut olla täysin samanlainen typografialtaan kuin mitä lähtökohta sarjakuvassa on käytetty. Tekstin jäljentäminen täysin olisi ollut haasteellista, miltei mahdotonta pois lukien lämpölaakapainannan tekniikka. Olen kuitenkin

pyrkinyt tavoittelemaan jokaisessa työssä samantapaista kirjoitusasua, mutta luonnollisesti käsiala muuttui valitun käsityötekniikan ja materiaaliensa myötä hieman erilaiseksi.

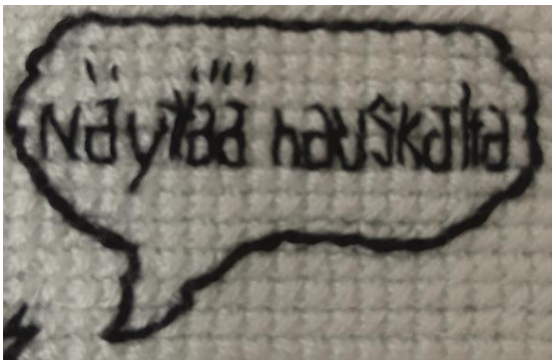
Käsialan muuttumiseen sarjakuvatekstiiliteoksissa vaikutti olennaisesti tekniikan ohella käytettävä pohjan materiaali, johon tekstiä tein. Myös tekstin kirjoittamiseen käyttämäni välineet vaikuttivat tekstin jäljennettävyyteen. Haastavinta oli tuottaa tekstiä A4-koon kirjontatyöhön (kuva 29), sillä pohja muodostui ristipistoista, jotka toivat rakenteeseen paksuutta. Myös sarjakuvan puhekuplan pinta-ala oli pieni ja käyttämäni langan vahvuus suhteessa kuplaan hieman liian paksua. Jouduin kirjomaan tekstin kirjaimet hyvin lähelle toisiaan ja puhekuplan reunoja täyttäen näin koko puhekuplan alan. Tilan loputtua kesken, jouduin myös jättämään tekstin lopusta huutomerkin pois. Teksti on luettavissa, vaikkakin kokonaisuus on alkuperäiseen verrattuna sekava ja hyvin vaikealukuinen.

Sekatekniikoin A4-koon työssä (kuva 30) ja konekirjonnan B1-koon työssä (kuva 31) näkyy selvemmin oma käsialani. Mallina käytin paperisen sarjakuvan fonttia, mutta piirtämien pienelle alueelle tussilla ja käsin kirjoen suurelle alalle loivat haasteita, joten tekstin jäljentäminen ei onnistunut yhteneväisesti. Miellän, että käsin kirjoitettu ja kirjailtu teksti ovat vahvasti omaan kädenjälkeen sidoksissa olevia asioita, jolloin yrityksistä huolimatta en saanut kädenjälkeäni piilotettua tavoittelemani fontin tieltä. Kaikkiin muihin töihin verrattuna miellän, että näiden töiden tekstit ovat kaikkein persoonallisimpia sekä henkilökohtaisempia kun niissä on näkyvillä voimakkaasti tekijän kädenjälki.

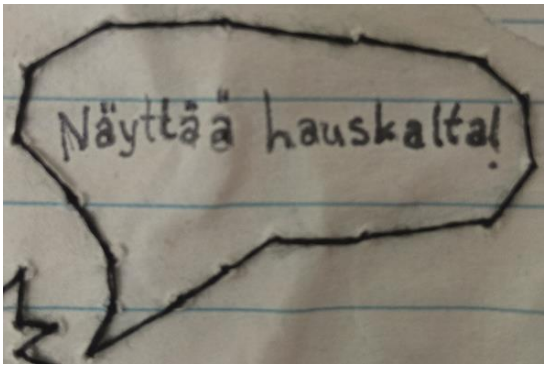
Sarjakuvan fontti jäljentyi samankaltaisesti ainoastaan lämpölaakapainannan tekniikalla tehtynä (kuva 32), jolloin lopputulos on täysin yhteneväinen alkuperäisen sarjakuvan tekstin kanssa. Muihin verrattuna lämpölaakapainotekniikoin toteutetun työn teksti on yllätyksetön, mekaaninen ja persoonaton, verrattuna muihin eri tekniikoin ja materiaalein jäljennettyihin teksteihin.

A3-koon tuftauksella valmistetun teoksen teksti on kaikista epäselvintä ja miltei mahdotonta lukea, ilman että sormilla avittaa tekstin näkyviin lankojen alta (kuva 33). Fontissa käyttämäni lanka on aavistuksen liian vahvaa, jolloin teksti puuroutuu samantapaisesti kuin mitä ristipisto työn tekstissä. Teoksen tekstiä tulee tulkita ja katsella yhdessä teoksen kokonaisuuden kanssa, jolloin tekstin epäselvyys tasoittuu ja tasapainottuu. Kokonaisuutta

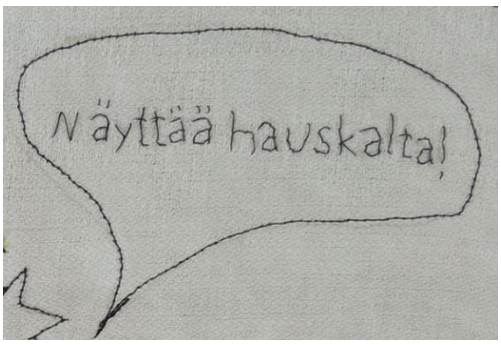
tarkastelemalla tekstin epämääräisyys ei kiinnitä häiritsevällä tavalla huomiota, kuin mitä se tekee, kun tarkastelee pelkkää tekstiä lähietäisyydeltä.



Kuva 29. Yksityiskohta A4-koon ristipisto työstä. Kuvaaja Marika Niskanen 2022.



Kuva 30. Yksityiskohta A4-koon sekatekniikan työstä. Kuvaaja Marika Niskanen 2022.



Kuva 31. Yksityiskohta B1-koon konekirjonnan työstä.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

Kuva 32. Yksityiskohta A4-koon lämpölaakapainannan työstä.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

Kuva 33. Yksityiskohta A3-koon tuftaus työstä.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

5.3 Väri ja materiaali

Sarjakuvatekstiilitaide töihin otin tavoitteekseni, että sarjakuvan värin tulee toistua melko samatapaisena kuin mitä alkuperäisessä sarjakuvassa. Käytin pääosin teoksissa kierrätyskankaita ja -lankoja mistä johtuen, esimerkiksi taustakangas ei aivan ole sävysävyyn valmiiden teosten kanssa eikä mallina toimineen sarjakuvan paperin kanssa. Huomioin kuitenkin, että töissä käytettävien pohjakankaiden tulee muodostaa kokonaisuus sarjakuvan ja muiden käyttämieni tekstiilisten materiaalien kanssa, jottei synny tilannetta, että pohjakangas tai sarjakuva dominoi rikkoen keskinäisen kombinaation muiden materiaalien tai kuvion kustannuksella[132].

Teoksissa taustalla toimiva valkoinen väri ei ollut saman sävyinen ja siten yhteneväinen paperisen mallisarjakuvan kanssa juuri missään valmiissa sarjakuvatekstiilitaideteoksessa. Eroavaisuuksia valkoisessa värissä havaitsee myös vertailemalla valmiita *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvatekstiilitaideteoksia toisiinsa, huomaten kuinka pohjan valkoisen sävy erot vaikuttivat lopullisten töiden ulkoasuun merkittävästi. A4-koon ristipistoin ja -sekatekniikoin toteutetut työt muistuttavat luonnonvalkoisen taustansa ansiosta vanhoilta sarjakuvan sivuilta, kun taas loput teokset puhtaan valkoisella taustallaan uunituoreilta sarjakuvan sivun painoksilta. Mielestäni luonnonvalkoisista teoksista välittyy vahvasti nostalginen muistelu, jossa on kuvattuna tapahtuma, joka on tapahtunut kauan aikaa sitten. Puolestaan valkaistulla valkoisella taustalla olevat teokset miellän kertovan sarjakuvan tarinaa tässä hetkessä tapahtuvana tuoreena kertomuksena. Myös sarjakuvan tehosteena käyttämäni vihreä on linjassaan havaintojeni kanssa, joka on sävyltään tummempi luonnonvalkoisella pohjalla kuin mitä valaistulla valkealla pohjalla.

Ainoan poikkeuksen tähän havaintooni tekee A4-lämpölaakapainannan tekniikalla toteutettu teos, joka muodostaa ristiriitaisen kombinaation taustan värin ja kuvion värin kanssa. Teoksessa taustan sävy on valkaistu valkoinen, jonka miellän nykypäivän tapahtumaan linkittyväksi, mutta kuvio, joka on hailakka ja jopa haalistunut kertoo paremmin menneen tapahtumien tarinasta. Analysoidessani teosta pitemmän aikaan miellän sen olevan kuitenkin heijastuma menneestä tapahtumasta. Kuvio kaikessa haalistuneisuudessaan on sen verran vahva, että se saa teoksen linkittymään nostalgian puolelle. Teos on ikään kuin laadukkaalle

[132] Pellonpää-Fors 2009, 108.

paperille tulostettu, mutta siinä on käytetty heikkolaatuista mustetta, jolloin ajan saatossa paperi on säilyttänyt värinsä, mutta muste on ajansaatossa rapistunut.

Havannoin, että A4-koon lämpölaakapainannan- ja B1-koon konekirjonnan tekniikoin tehdyissä sarjakuvatekstiilitaideteoksissa käytettävien kankaiden tekstuuri eli pintarakenne tuo sarjakuvan taustalle ja itse tarinaan vivahtavan pinnan. Tekstuurin myötä sarjakuvasta muodostuu hillitysti eläväisempi ja moniaistisempi kokonaisuus, kuin mitä se on paperille piirrettynä. A4-koon ristipistoin toteutetussa työssä ja A3-tuftatussa työssä töiden rakenne muodostuu tekstuurin sijaan struktuurista, jolla tarkoitetaan pinnan muodostamaa rakennetta[133]. Näissä sarjakuvatekstiilitaideteoksissa mielestäni pinta luo kokonaisuuteen nähden eloisan ja monisyisen rakenteen, jonka myötä sarjakuvan tausta nousee sarjakuvan tarinan rinnalle muodostaen tekstiilitaiteelle mieltämäni ominaisemman muodon.

[133] Willman & Forss 1996, 109.

6. TULOKSET

Sarjakuva ja tekstiilitaide kappaleessa syvennyin tarkastelemaan sarjakuvan ja tekstiilitaiteen yhteistä esihistoriaa keskittyen aiheisiin ja teemoihin, jotka koskettavat molempia yhteisesti. Rajasin historian tutkimukseni ulkopuolelle sarjakuvan ja tekstiilitaiteen yksilöllisen polun ja aiheet, joissa suoraa yhteistä linkkiä taidemuotojen välillä ei ole. Sarjakuvan ja tekstiilitaiteen yhteinen historia on ajallisesti suhteutettuna melko lyhyt, sillä jakautuminen omaksi suuntauksekseen tapahtui suhteellisen alkuvaiheessa.

Sarjakuvan ja tekstiilitaiteen yhteinen historia katsotaan alkaneen ja sijoittuvan jo muinaisiin metsästyksestä kertoviin luolamaalauksiin ja Egyptin hieroglyfeihin. Nämä esihistorialliset seinäkuvitukset sisälsivät sanallisia ja kuvallisia ilmaisullisia piirteitä kertomuksista ja tarinoista sekä muistumia sen aikaisista tekstiileistä. Varsinainen tekstiilitaiteen syntyminen kuitenkin ajoitetaan ensimmäisen tekstiilisen tuotteen valmistamisen aikoihin.

Ensimmäisenä historiallisena sarjakuvaa ja tekstiilitaidetta yhdistävänä tekstiilinä pidän *Bayeux`n* seinävaatetta (1060–1080), jossa sarjallinen kuvakerronta yhdistetään pisto kirjonnan tekstiilitekniikkaan.[134] Myöhemmin keskiajalla kuvakudos- ja kirjonnan tekniikoilla valmistettiin opettavaisia, valistavia ja sivistäviä sarjallista kuvakerrontaa sisältäviä seinäkuvia, joiden avulla pyrittiin valistamaan ja kouluttamaan kansaa aikana, jolloin lukutaito oli vielä harvinaista. Sarjallista taidetta näkyi etenkin kirkkojen sisätiloissa niin maalattuina pintoina kuin tekstiilisinä teoksina seinillä kuin kirkkohenkilökunnan, kuten pappien vaatetuksissa. Sarjallisen kerronnan kuvituksia käytettiin myös piispojen ja kuninkaiden vaatetuksissa ja linnojen sisätilojen koristeina. Seinäkuvien myötä etenkin Eurooppaan nousi merkittäviä kuvakudoskeskuksia.

Sarjakuva nykypäivän tekstiileissä kappaleessa selvitin, mitä sarjakuvatekstiilitaide ja millaisena sarjakuvatekstiilitaide nykypäivänä näyttäytyy. Verrattuna esihistorialliseen tulkintaiseen aikaan tämän päivän sarjakuvatekstiilitaide näyttäytyy itsenäisen tunnistettava. Teoksissa on nähtävissä sarjallinen kerronta, jossa kuvallinen ja sanallinen aines on

[134] Bayeuxtapestry. Museum of Reading.

järjestelty harkittuun muotoonsa ja se on valmistettu yhtä tai useaa tekstiilimateriaalia ja -tekniikkaa käyttäen. Sarjakuvatekstiilitaide muodostuu sarjakuvan ja tekstiilitaiteen kombinaatiossa, jossa molempien taidemuotojen tunnusomaisten piirteiden tulee täyttyä.

Sarjakuvatekstiilitaide mahdollistaa asioiden esiin tuomisen näkyvään muotoon. Sen avulla voidaan kohdata, käsitellä ja esittää asioita kantaaottavasti, neutraalisti tai vahvasti tiettyä näkökantaa korostaen. Sarjakuvatekstiilitaiteen avulla voidaan ilmaista ja tehdä näkyväksi vaikeitakin asioita, esimerkiksi yleisellä tasolla yhteiskunnallisesti ja yksilö tasolla henkilökohtaisia vaiettuja kipeitä ja arkoja aiheita. Sarjakuvatekstiilitaiteella voidaan myös ilmaista alitajuntaa ja taiteilijan henkilökohtaisia näkemyksiä lapsuudesta ja elämästä. Sarjakuvatekstiilitaiteella voidaan myös tuoda esiin kansanperinteitä teoksessa käytettyjen kuvioaiheiden, materiaalien, tekniikoiden ja tarinan kertomusten kautta. Se voi olla suoraviivaisen kantaaottavaa, kuten feminiinisyyteen liittyvää tai monitulkintaista veistoksellista vuoropuhelua katsojan ja teoksen välillä.

Sarjakuvatekstiilitaidetta voidaan tehdä myös täysin kaupalliseen tarkoitukseen, kuten Finlaysonin *Muumit* -sarjan tekstiiliset tuotteet. Sarjakuvaa voidaan hyödyntää myös lainaamalla tiettyjä asioita ja tuomalla ne uudessa ympäristössä uudella tavalla esiin. Esimerkiksi lainaamalla maalauksiinsa ankka hahmoa, joka ulkopuolisen silmin muistuttaa *Aku Ankkaa*, on erittäin kaupallistettu sarjakuvan hahmo, on esitelty maalauksissa kantaaottavasti muun muassa kaupallisuutta vastaan.

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuva kappaleessa syvennyin itse sarjakuvan ja hahmon tutkimiseen. Tutkimuksessani käyttämäni sarjakuva on sovellettu versio sarjakuvan uusintapainoksessa, sillä sarjakuva on muokattu versio alkuperäisestä kahdeksannen luokan kuvaamataidon tunnilla syntyneestä samankaltaisesta sarjakuvasta. Tutkimukseni taiteellisen osan identtiseen toistamiseen pyrkivät teokseni ovat puolestaan sovellus sarjakuvan identtisestä painoksesta, sillä tavoitteenani oli jäljentää sarjakuvaa mahdollisimman tarkasti taiteellisen tutkimukseni lähtökohtasarjakuvaksi ottamaani sarjakuvaa.

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku -sarjakuva sisältää sanallista ja symbolista viestintää vähäelkeisesti ja tarkoituksenmukaisesti. Sarjakuva on taiteellista osiota ja tarinan eteneminen huomioiden lyhennetty kolmen ruudun mittaiseksi, jotka tarinan hahmon ja

kuvituksen myötä ilmaisevat ja tukevat tarinaa. Hahmon lisäksi ajankulua ilmaisee sarjakuvan ruudut. *Pöllö Tuppurainen* on sarjakuvan hahmona melko abstrakti ja pelkistetty kuvaus pöllöstä. Se sijoittuu Scott McCloudin luomassa ikonisen abstraktion kaaviossa vähän kolmion keskilinjan yläpuolelle oikealle puolelle, miltei kielen rajan tuntumaan. *Pöllö Tuppurainen* hahmona sarjakuvien kategoriassa sijoittuu *fanny animal*-luokkaan, sillä hahmolla on ihmismäisiä piirteitä siitäkin huolimatta, ettei se ole ihminen eikä sen enempää pöllökään. *Fanny animal* -tyylisuunta syntyi *Walt Disneyn* luomana *Aku Ankka* hahmon myötä. Kategoriaa pidetään sarjakuvanhistoriaa peilaten hyljeksittynä suuntauksena, sillä kuvia ei pidetä riittävän laadukkaina niiden muuttumattomuutensa myötä, joka estää niitä kehittymästä. Kantaan ottamatta *Pöllö Tuppuraisen* menneet ja tulevat hahmon muutokset ulkoasussa voivat olla vain yksittäisen hienovaraisia, jottei hahmon naiivin kiltti ja harkittu kokonaisuus muutu tarkoitetusta. Pelkistetyssä ja tarkoin erilaisten suorien, kulmikkaiden ja pyöreiden muotojen muodostamassa kokonaisuudessa, pienikin muutos hahmon olemukseen voi muuttaa hahmon kokonaisluonnetta merkittävästi.

Pöllö Tuppurainen tekstiilitaideteoksissa kappale sisältää taiteellisen osion, jonka teokset pohjautuvat tekniikoiltaan tai ulkoasuiltaan sovelletusti aiempien päälukujen pohjalta nousseisiin tuloksiin. Tein *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvan pohjalta erilaisia ja erimittakoon (A4, A3 ja B1) sarjakuvatekstiilitaideteoksia. Tavoitteenani oli jäljentää sarjakuvaa mahdollisimman tarkasti alkuperäisestä, mutta varsin pian tein havainnon, että tämä tavoite oli miltei mahdoton toteuttaa.

Yllättävin havainto, jota teoksia analysoidessani tein oli, että pienemmän koon töissä hahmon olemus muuttui söpöksi ja suloiseksi, jopa haavoittuvaiseksi, kuin mitä isomman mittakaavan työssä, jossa hahmo tuntui muuttuneen itsenäiseksi ja varmaksi. Havaitsin myös, kuinka sarjakuva kokonaisuudessaan elävöityi ja inhimillistyi, kun sen toi tekstiiliselle pinnalle. Tekstiilin pehmeys yhdistettynä hahmon pyöreään muotoon luovat yhdessä pehmeän ja lämpimän vaikutelman, jotka tukevat hahmon kilttiä ja hyväntahtoista olemusta. *Pöllö Tuppurainen* hahmona on yksinkertainen ja miltei jopa valju kokonaisuus. Tekstiilinen pinta luo hahmon ympärille vähäelkeistä struktuuria, joka hienovaraisesti tukee hahmoa, tehden siitä eläväisemmän. Hahmon skaalaaminen pienestä suurempaan tuo hahmon olemukseen vivahteita, jotka korostuvat sen mukaan minkä kokoinen hahmo on.

Pöllö Tuppurainen on voimakkaasti viivojen ja muotojen keskinäisestä tasapainosta muodostuva kokonaisuus, jonka olemus rikkoutuu heti, jos jokin viiva ei ole juuri siinä missä sen on tarkoitettu olevan. Hahmon toistaminen tekstiilillä tulee kiinnittää erityistä huomiota, että tekniikka taipuu toistamaan pyöreät ja terävät viivat mahdollisimman tarkasti ja yhteneväisesti. Esimerkiksi A4-kokoisissa ristipistotekniikalla ja sekatekniikalla toteutetuissa töissä, kun teoksia lähemmin tarkastelee huomaa, että hahmo on kulmikkaampi kuin mitä sen pitäisi olla, jolloin hahmon olemus näyttäytyy aavistuksen kiukkuisena. En itse tunnista hahmoa aivan niin selkeästi *Pöllö Tuppuraiseksi*, kuten esimerkiksi konekirjonnan suuressa B1-koon työssä, jossa onnistuin toistamaan hahmon muodot hyvin. A4-koon ristipisto työssä hahmon olemus tulee esille, kun tarkastelee ristipisto työtä kauempaa. Ääriviivojen kulmikkuus silmissä heikkenee, jolloin kokonaisuus pyöristyy tuoden hahmon jälleen itselleni tunnistettavaan muotoon.

Visuaalista kokonaisuutta tärkeimpänä miellän, että ratkaisevinta on säilyttää *Pöllö Tuppurainen* sarjakuvatekstiilitaideteoksissa paperille piirretyn sarjakuvan tuntu ja olemus (kuva 34). Sarjakuvatekstiilitaideteosten tulee ilmentää samaa henkeä ja fiilistä kuin mitä se henkii paperilla tai digitaalisena sarjakuvana. Tämä etenkin siinä tapauksessa, jos itse kuvalla ja tarinalla on tärkeä rooli sarjakuvassa ja kokonaisuuden muodostumisessa. voi teoksesta siitä huolimatta saada toimivan kokonaisuuden ottamalla teokseen etäisyyttä ja tarkastelemalla sitä teoksen edellyttämällä tavalla lähempää tai kauempaa. *Pöllö Tuppurainen* säilyttää olemuksensa ja muotonsa tekstiilitaideteoksissa, kun ymmärtää hahmon perusrakenteen eli tietää, mitkä ovat muutokset, joita hahmon ulkomuoto sallii tehdä, jottei hahmon luonne ja tunnistettavuus kärsi. Hahmon perusrakenne tulee pitää mielessä, kun pohtii sarjakuvatekstiiliteoksien valmistustekniikan, työn mittakaavaa ja käytettäviä materiaaleja. Tekniikasta, mittakaavasta ja materiaaleista poimitaan sellaiset asiat, joita valmiilla sarjakuvatekstiiliteoksella halutaan ilmaista, kuitenkaan rikkomatta hahmon luonnetta ja rakennetta.

TEKNIIKKA	MITTAKAAVA	MATERIAALI
Sovelluttava yksityiskohtaisten viivojen ja muotojen jäljentämiseen	Millaisena hahmo esitetään? (viattomana vai harkitsevana)	Millaista ilmettä tavoitellaan? (nostalginen, moderni, selkeä, abstrakti...)

Kuva 34. *Pöllö Tuppuraisen* luonteeseen ja olemukseen vaikuttavat tekijät sarjakuvatekstiiliteoksissa. Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

7. POHDINTA

Taide on sidoksissa tarkoituksen kysymykseen, jossa täytyy päättää mitä taiteelta haluaa. Näin ollen taidetta voi olla lähes mikä vain, sillä kaikkien teosten, kuten sarjakuvien ja tekstiilitaideteosten luominen kaikissa ilmaisumuodoissa seuraa tiettyä prosessia, jotka muodostuvat kuudesta osa-alueesta: ideasta, muodosta, tyylistä, rakenteesta, tekniikasta ja pinnasta.[135] Tutkimukseni lähti liikkeelle ajatuksesta, jonka pohjana toimi aikaisemmin valmistamani sarjakuva, jota muokkasin soveltuvaksi tutkimukseni taiteelliseen osioon. Sarjakuvatekstiilitaideteosten tyyli ja rakenne tulivat *Pöllö Tuppuraisen* kautta. Hahmolla oli jo ennestään leikkimielinen ja hupsu luonne, jonka myöten teosten tuli olla sellaisia, etteivät nämä hahmolle tärkeät ominaisuudet kokonaisuudesta katoa.

Tutkimukseni aihe, *Pöllö Tuppurainen* - tekstiilitaidetta sarjakuvasta oli äärimmäisen kiinnostava ja sain gradun tekemisen kautta luvan kanssa syventyä sarjakuvien ja tekstiilitaiteen maailmaan. Aikaisemmin en ole ajateltuakaan, että hahmo *Pöllö Tuppurainen* voisi olla jotain muuta kuin piirros luentomuistiinpanojen sivuilla. Tutkimukseni kautta pääsin tutkimaan itse hahmoa perusteellisemmin sarjakuvan teorian tasolla, sekä konkreettisesti sarjakuvatekstiilitaideteosten valmistamisen kautta. Näin, kuinka sarjakuva ilmestyi pala palalta silmieni alla valittu tekniikka huomioiden joko hitaasti tai nopeasti. Se myötä auttoi tuntemaan ja ymmärtämään sarjakuvaani entistä syvemmin. Yllättävää oli huomata, kuinka henkilökohtaiseksi erityisesti ristipistoin toteutetusta teoksesta minulle lopulta muodostui.

Miellän, että sarjakuvatekstiilitaide on taiteen muoto, jossa teos luodaan tekstiilisillä materiaaleilla tekstiilitekniikoita hyödyntäen. Teoksessa käytettävät tekniikat ja materiaalit, kuten ristipistot ovat välineitä ja ilmaisuita esittää taidetta, joiden avulla luodaan rajapinta taiteilijan ja teoksen katsojan välille.[136] *Pöllö Tuppurainen Mäenlasku* -sarjakuvassa idea eli itse sarjakuva toimi lähtökohtana ja lopullinen sarjakuvatekstiilitaideteosten toteutus syntyi käsityötekniikoiden kautta. Mäkelä Maarit toteaa, että nykypäivän taiteilijat ottavat teostensa lähtökohdakseen idean, jonka johdattamana valitsevat työhön sopivat työtavat,

[135] McCloud & Heiskanen 1994, 169–171.
[136] Haveri 2016, 90.

kuten tekniikat ja materiaalit[137]. Havaitsin, että myös itse taiteellisessa tutkimuksessani käytin samaa lähtökohtaa rakentaessani ja suunnitellessani sarjakuvatekstiilitaideteoksia. Minulla oli selkeä idea lopputuloksista, joiden ajamana valitsin materiaalit ja tekniikat, joilla uskoin teosten toteuttamisen onnistuvan siten, kuin olin sen idea tasolla ajatellutkin.

Tutkimuksesta oli ennen kaikkea hyötyä minulle itselleni, sillä löysin innostukseni *Pöllö Tuppuraista* ja sarjakuvia kohtaa uudelleen. Tutkimuksen kautta sain inspiraatiota nähdä mihin kaikkeen luomastani hahmosta voisi olla. Aion ehdottomasti kehitellä sarjakuvatekstiilitaidetta eteenpäin *Pöllö Tuppuraisen* matkassa. Tutkimuksen kautta olen ottanut ensiaskeleet sarjakuvatekstiilitaiteeseen haparoiden, mutta jatkossa koko ajan varmemmin. Suunnitelmissa on syventää tekstiilimateriaalien ja -tekniikoiden kautta sarjakuvan tuomaa mahdollisuutta ja ehdotonta potentiaalia tekstiilitaiteeseen, jossa näen olevan sarjakuvan mentävä aukko. Miellän näin tutkimukseni lopulla, että nämä taiteellisen osion teokseni, siitäkin huolimatta, että ne ovat valmiita ovat lopulta kokeiluita. Tein lukuisia materiaali ja tekniikkakokeiluita, joista parhaiten onnistuvilla yhdistelmillä tutkimuksen lopulliset teokset toteutin. Vielä jäi useita tässä tutkimuksessa hyödynnettäviä asioita tekemättä, mutta aion varmasti myöhemmin jatkokehitellä vielä toistaiseksi hautumaan jääneitä ideoita.

Tutkimukseni sijoittuu tutkimuskenttään uutukaisena taidetekstiilin, kuten sarjakuvan kenttään. Se tuo uudenlaisen lähtökohdan ja tavan inspiroitua sekä valmistaa tekstiilitaidetta, mutta myös tehdä sarjakuvaa. Sen myötä voidaan ymmärtää molempia taiteenlajeja ja yhdistää molemmista löytyviä elementtejä rakentaen vielä tässä hetkessä uudenlaisia ja siten toistaiseksi vielä tuntemattomia teoksia.

[137] Mäkelä 2010, 39.

LÄHTEET JA KIRJALLISUUS

Opinnäytteet:

Kosonen, M. & **Talja**, T. (2010). Sarjakuvan historia, klassikot, arvo ja tuntemus. Pipon ja Myssyn sarjakuva -projekti. Opinnäytetyö. Kulttuurituotannon yksikkö. Kirjasto- ja tietopalvelun Koulutusohjelma. Seinäjoen ammattikorkeakoulu.

Kumpulainen, S. (2012). *Minitekstiilit kansainvälisenä ja suomalaisena ilmiönä*. Helsingin yliopisto. Käyttäytymistieteellinen tiedekunta. Pro gradu -tutkielma. Käsityötiede.

Vainio, A-K. (2019). *Tekstiilitaide ennen ja nyt*. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Kuvataiteen koulutusohjelma.

Painetut lähteet:

Ahokoivu, M. (2007) Sarjakuvatekijän opas. BTJ Kustannus.

Altan, **Bretecher**, C., **Buzzelli**, G., **Caza**, P., **Eisner**, W., **FMurr**,…**Sterrett**., C.(1982). *Sarjakuvan maailmat: Antalogia*. Kustannusyhtiö Otava.

Anttila, E., Aav, M., Salo-Mattila, K., Wynne-Ellis, M., Mattila, K. S & Ellis, M. W. (1994). *Eva Anttila: Tekstiilitaiteilijat 1894-1993= textile artist 1894–1993.* [Taideteollisuusmuseo].

Anttila, P. (2006). *Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen* (2.p.). Akatiimi.

Artsy. *Hannah Epstein.* Saatavilla: https://www.artsy.net/artist/hannah-epstein. Viitattu 14.1.2022.

Bahance, C, A. *Taiteilija portfolio* https://www.behance.net/. Viitattu 15.2.2022.

Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York, NY: Watson-Guptill Publications.

Bayeuxtapestry. (ei päiväystä). Julkaisija: Museum of Reading. Saatavana: https://www.readingmuseum.org.uk/collections/britains-bayeux-tapestry/history-britains-bayeux-tapestry. Viitattu 11.1.2022.

Cavallo, A. S. (1998). *The unicorn tapestries: At the metropolitan museum of art*. Metropolitan Museum of art.

Chalmers, J. Mr X Stitch. *The Cutting (& Stitching) Edge – Bascom Hogue*. Saatavilla: https://www.mrxstitch.com/bascom-hogue/. Viitattu 16.1.2022.

David Lusk gallery. *Greely Matt*. [viitattu 16.2.2022]. Saatavilla: https://www.davidluskgallery.com/artists/greely.myatt/. Viitattu 16.2.2022.

Evans, M, A. (ei päiväystä). *Bayeyx-kuvakudos*. Traasgpu. Saatavana: https://fi.traasgpu.com/bayeux-kuvakudos/. Viitattu11.1.2022.

Finlayson. (2012). *Finlaysonin muumituotteet viehättävät vuodesta toiseen.* Saatavilla: https://news.cision.com/fi/finlayson/r/finlaysonin-muumi-tuotteet-viehattavat-vuodesta-toiseen,c9290425. Viitattu 12.1.2022.

Gordon, B. (2011). *Textiles: The whole story uses, meanings, significance.* Thames & Hudson, Inc.

Great Works of Western Art. Text by Deanna MacDonald. Artikkeli James Abbott McNeill Whistler: *Arrangement in Grey and Black no. 1, also called Portrait of the Artist's Mother* – 1871. Saatavilla: http://www.worldsbestpaintings.net/artistsandpaintings/painting/107/. Viitattu 14.1.2022.

Hagelstam, K., **Visser**, P. & **Lamppu**, E. (2011). *20+12 muotoilutarinaa Helsingistä.* WSOY.

Hannah, E. *Han.ski*. Saatavilla: https://www.han.ski/about. Viitattu 14.1.2022.

Haveri, M. (2016). *Pehmeä taide: Lankatekniikat kuvataideilmaisussa.* Maahenki Oy.

Honka, H., **Kallio**, R., **Kallio**, V., **Kiviranta**, M., **Salin**, S., **Sederholm**, H., **Rossi**, L. (2003). *Pinx: Maalaustaide Suomessa. Tarinankertojia*. Weilin + Göös.

Honour, H. & **Fleming**, J. (2001). *Maailman taiteen historia*. Suom. Itkonen, K., Kokkonen, J., Mattila, R., Palin, T., & Sauri, S. Helsinki: Otava.

Hänninen, H. & **Kemppinen**, P. k. (1994). *Lähtöruutu sarjakuvaan*. Yle.

Koskela, H. (2013). *Tunteiden vallassa*. Teoksessa Anssi Paasi, Päivi Rannila & Sirpa Tani (toim.) *Matkalla, Pauli Tapani Karjalaisen 60-juhlakirja*. Multiprint Oulu.

Koskela, I. (2018). *Uusisarjakuvatekijän oppikirja*, uudistettu laitos. Arktinen banaani.

Laurila, A-L. (2018). Karjalan heimo Nro 1–2. 2018. Saatavana: https://www.karjalansivistysseura.fi/wp-content/uploads/2018/03/karjalan_heimo_1-2_2018_3-4.pdf. Viitattu 28.2.2022.

Leavy, P. (2018). *Handbook of arts-based research.* The Guilford Press.

Lindgren, A. (06/1902). *Ryijyistä hiukan*. Julkaisija: Suomen teollisuuslehti. Kotitaide A. Luettu 2.3.2022.

Lukkarinen, L. (2008). *Kierrätysmateriaalien käyttö nykytekstiilitaiteessa: tulkintoja kierrätetystä tekstiilimateriaalista naiseuden ja arjen valossa*. Helsinki. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu.

McCloud, S. & **Heiskanen**, J. (1994). *Sarjakuva: Näkymätön taide*. Good Fellows.

McCloud, S (2000) *Reinventing comics*: [how imagination and technology are revolutionizing an art form] (1st Perennial ed.). Perennial.

Mikkonen, K. (2005). Kuva ja sana: *Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonotekstissä*. Gaudeamus. Helsinki.

Molarius, P. & **Molarius**, P. (1993). *Suomen taide ja kulttuuri.* Helsingin yliopisto, Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus.

Moissen, H. (2021). Kotivivut. Saatavilla: https://www.cargocollective.com. Viitattu 15.1.2022.

Mäkelä, M. (2010). ”*Käsin työstettyjä suhteita arkeen ja materiaaliin*” teoksessa Kalajoki, R. Mäkelä, M. & Wahlroos, T. (toim.) *Arjen voima. Käsin työstettyjä suhteita arkeen ja materiaaliin*. Espoo ja Helsinki: Gallen-Kallelan Museo ja Maahenki.

Moomin. (21.5.2015). *Finlaysonin uudistunut Muumi-mallisto!* Saatavilla: https://www.moomin.com/fi/blogi/finlaysonin-uudistunut-muumi-mallisto/#b9723b2f. Viitattu 4.1.2022.

Nummelin, J. (2018). *Sarjakuvan lyhyt historia*. Avain.

Pellonpää-Fors, M. (2009). *Kankaanpainanta: Välineet, suunnittelu, painaminen.* Taideteollinen korkeakoulu.

Poutasuo, T. & **Kokkonen**, J. (2001). *Tekstiilin taidetta Suomesta: Textile art in Finland.* Akatiimi.

PunaMusta (yhtiö), k., Anttila, S & Anttila, M. (2014). *Tekstiilitaiteilija Eva Anttila – oman tiensä kulkija*. Mai Anttila.

Routila, L. (1986). *Miten teen tiedettä taiteesta: Johdatusta taiteentutkimukseen ja taiteen teoriaan*. Clarion.

Rude Britannia: (2010) The Guardian for 200 years. British Comic Art, at Tate Britain. *Will Self on an exhibition that celebrates the great British satirical impulse in art*. Saatavilla: https://www.theguardian.com/artanddesign/2010/jun/05/rude-britannia-tate-will-self. Viitattu 4.3.2022.

Soikkeli, M. (2004) (filosofian tohtori ja kirjallisuudentutkija). Sarjakuvan näkymätön taide. Julkaisija: Turun sanomat, kulttuuri osasto. Saatavana: https://ts.fi/kulttuuri/1073941861. Viitattu 19.1.2022.

Stenvall, K., **Aitio**, T., **Steffa**, T., Bronda & Galleria Bronda. (1999) *Kaj Stenvall*. Otava.

The Feminist press. Saatavilla: https://thefeministpress.tumblr.com/post/172691377776/what-the-f-crafts-illustration-and-textile. Viitattu 15.1.2022.

Tampereen yliopisto. Press. julkaisija, Vammalan kirjapaino, k., **Herkman**, J., **Herkman**, J., **Lagerstedt**, I., **Manninen**, P. A., **Pystynen**, T. (1996). *Ruutujen välissä: Näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere University Press.

Tekstiilitaiteilijat TEXO, Poutasuo,T., **Kokkonen**, J., **Sinisalo**, s., **Vähäpassi**, K. & **Eriksson**, S. (2001). *Tekstiilin taidetta Suomesta*. Akatiimi.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Waltham, MA: Focal Press.

Timonen, P., **Palo-oja**, R. & **Tervakangas**, R. (2007). *Dora Jung: Tekstiilitaiteilija, taidekäsityöläinen, teollinen muotoilija.* Tampereen museot.

Suomalainen tekstiilitriennaali, Tekstiilitaiteilijat TEXO, Grönlund, H., Pitkänen, t. & Snellman, T. (2006). *Kädet ja kaikki: Tekstiilitaiteilijat Texo ry:n 50-vuotisjuhlanäyttely: 7. suomalainen tekstiilitriennaali =Händerna och allt: Textilkonstnärerna Texo rf:s 50 års jubileumsutställning: 7. inhemska textiltriennalen = Hands and all: Textile Artists Texo[´s] 50 th jubileum exhibition: 7th Finnish Textile Triennial.* Tekstiilitaiteilijat Texo.

Valkeapää, L. (2021) Taiteellisen ajattelemisen autoetnografisuus. Teoksessa Minna Haveri & Jouni Kiiskinen (toim.) *Ihan taiteessa. Puheenvuoroja taiteen ja tutkimuksen suhteesta*. Helsinki: Aalto-yliopisto, Taiteen laitos.

Varto, J. & **Nykänen**, P. (2017). *Taiteellinen tutkimus: Mitä se on? Kuka sitä tekee? Miksi?* Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Voima Kustannus. (8.11.2021). Julkaisija: Voima. Kirjoittanut **Vistilä**, M. Saatavana: https://voima.fi/artikkeli/2021/hanneriina-moisseinen-on-vaiettujen-tarinoiden-kuvittaja-minua-arsytti-niin-paljon-miten-sotaa-perinteisesti-kuvataan/. Viitattu 20.1.2022.

Vuorisalo, M. (2013). *Of(f) textile: Suomalainen tekstiilitaide esiin nykyteknologian avulla.* Aalto- yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu, Muotoilun laitos.

Willman, L. & **Forss**, M. (1996). *Kudontakirja*. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu B 52. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Kuvaluettelo:

Kuva 4. Beauxi`n seinävaate. Readingmuseum. https://www.readingmuseum.org.uk/collections/britains-bayeux-tapestry/chapter-1-scene-2. Viitattu 18.1.2022.

Kuva 5. Muumit-käsipyyhkeet. Finlayson. https://www.moomin.com/fi/blogi/finlaysonin-uudistunut-muumi-mallisto/#b9723b2f. Viitattu 21.1.2022.

Kuva 6. Muumit keittiöpyyhkeet, Finlayson. https://www.moomin.com/fi/blogi/finlaysonin-uudistunut-muumi-mallisto/#b9723b2f. Viitattu 21.1.2022.

Kuva 7. Hanneriina Moisen. Voima Kustannus. https://voima.fi/artikkeli/2021/hanneriina-moisseinen-on-vaiettujen-tarinoiden-kuvittaja-minua-arsytti-niin-paljon-miten-sotaa-perinteisesti-kuvataan/. Viitattu 12.1.2022.

Kuva 8. Artsy. *Hannah Epstein.* https://www.artsy.net/artist/hannah-epstein. Viitattu 14.1.2022.

Kuva 9. Hannah Epstein, Superchill in Hell: Existence Is Suffering. http://steveturner.la/artists/hannah-epstein#18.Viitattu 14.1.2022.

Kuva 10. Hannah Epstein. The Krlupion and Iniflorn. http://steveturner.la/artists/hannah-epstein#41. Viitattu 15.1.2022.

Kuva 11. Bahance, C, A. Taiteilija portfolio https://www.behance.net/. Viitattu 20.1.2022.

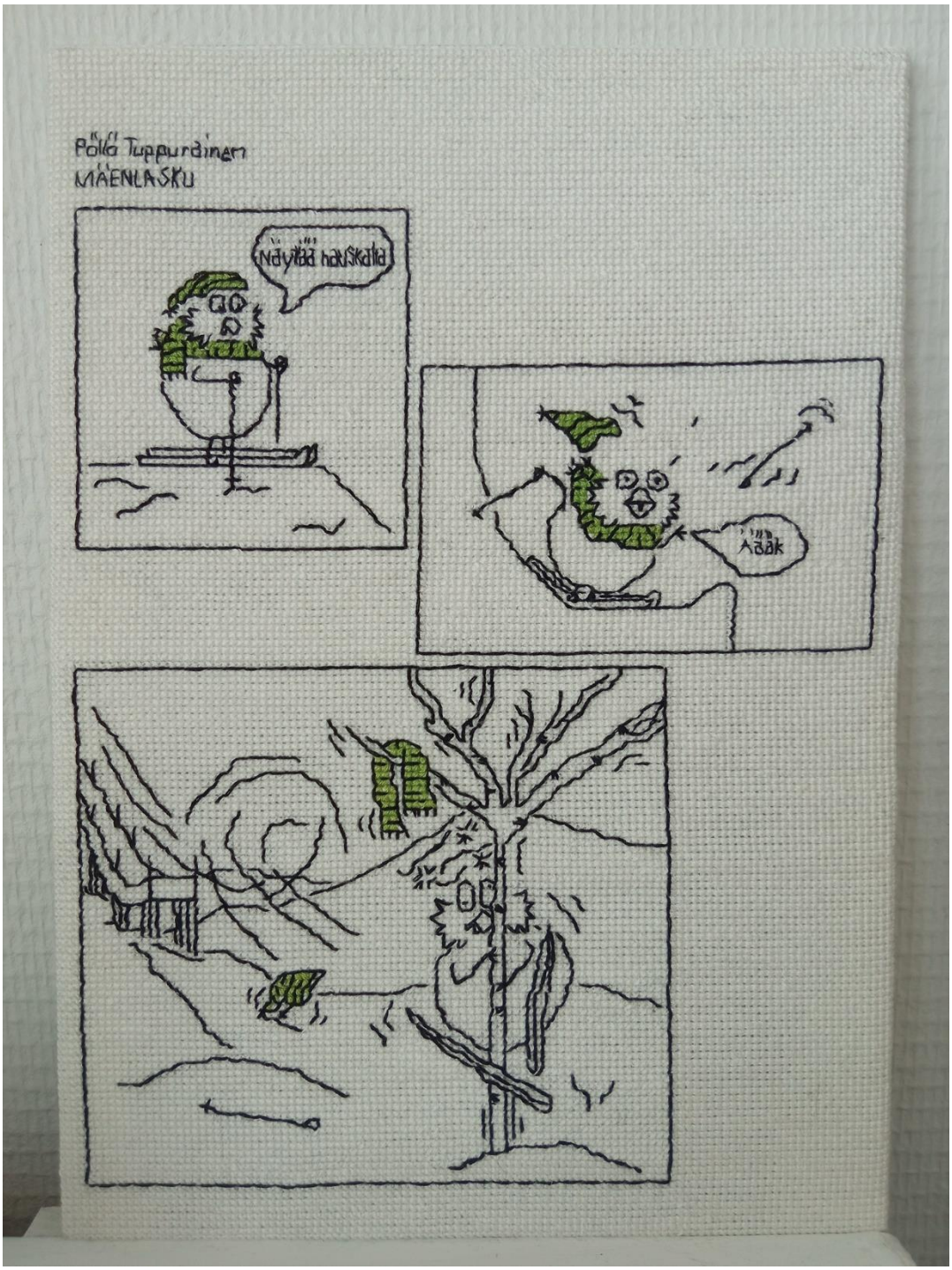
Kuva 12. David Lusk gallery. *Greely Matt*. https://www.davidluskgallery.com/artists/greely.myatt/. Viitattu 20.1.2022.

Kuva 14. Kaj Stenvall. Taivaskanava. Kaj Stenvall - Teokset 1994. Viitattu 20.1.2022.

Kuva 15. Helmipöllö. Kuva: Juha Laaksonen / Yle. https://yle.fi/uutiset/3-6477981. Viitattu 21.1.2022.

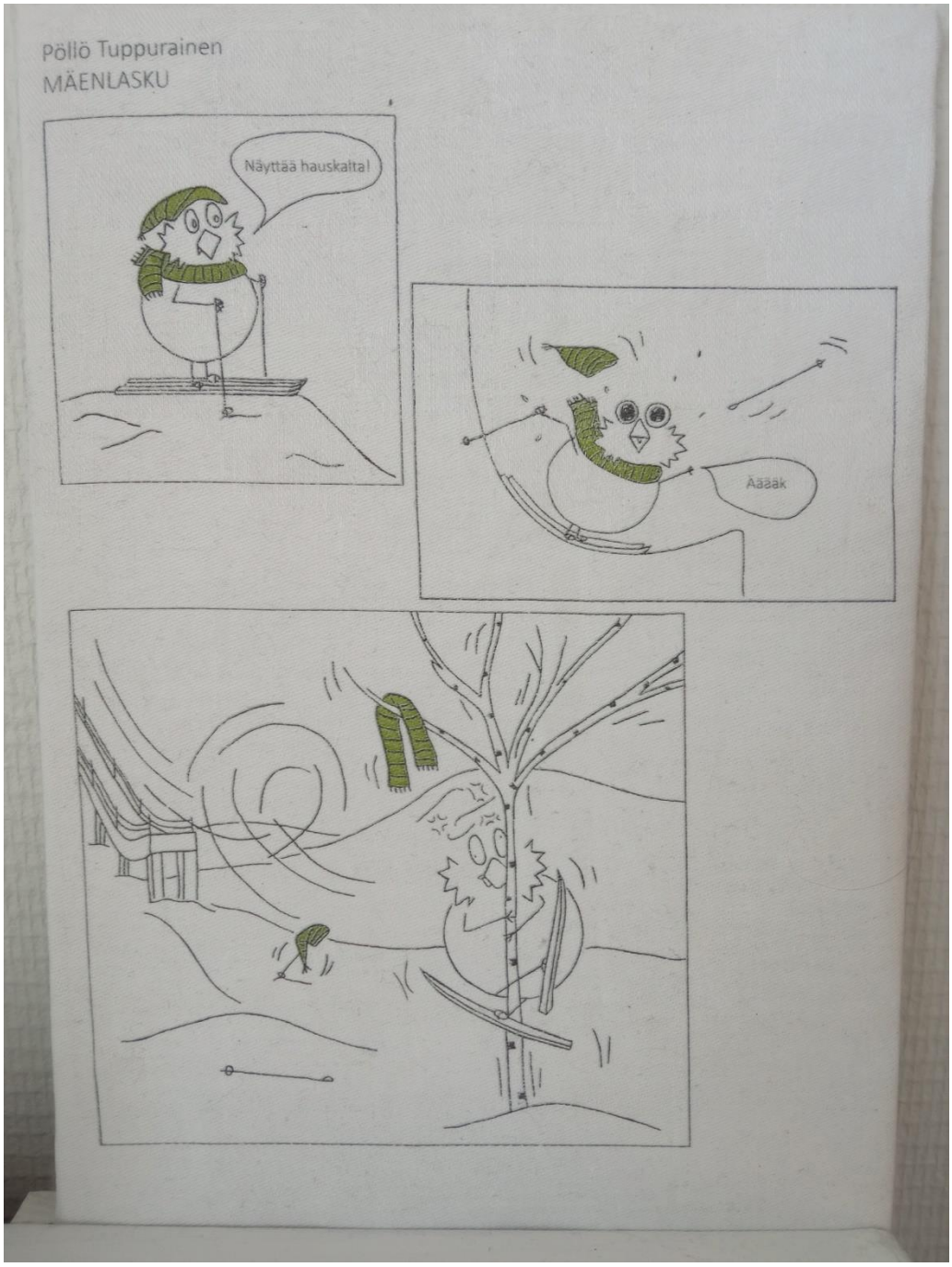
LIITTEET

Pöllö Tuppurainen Mäenlasku - sarjakuvatekstiilitaideteokset

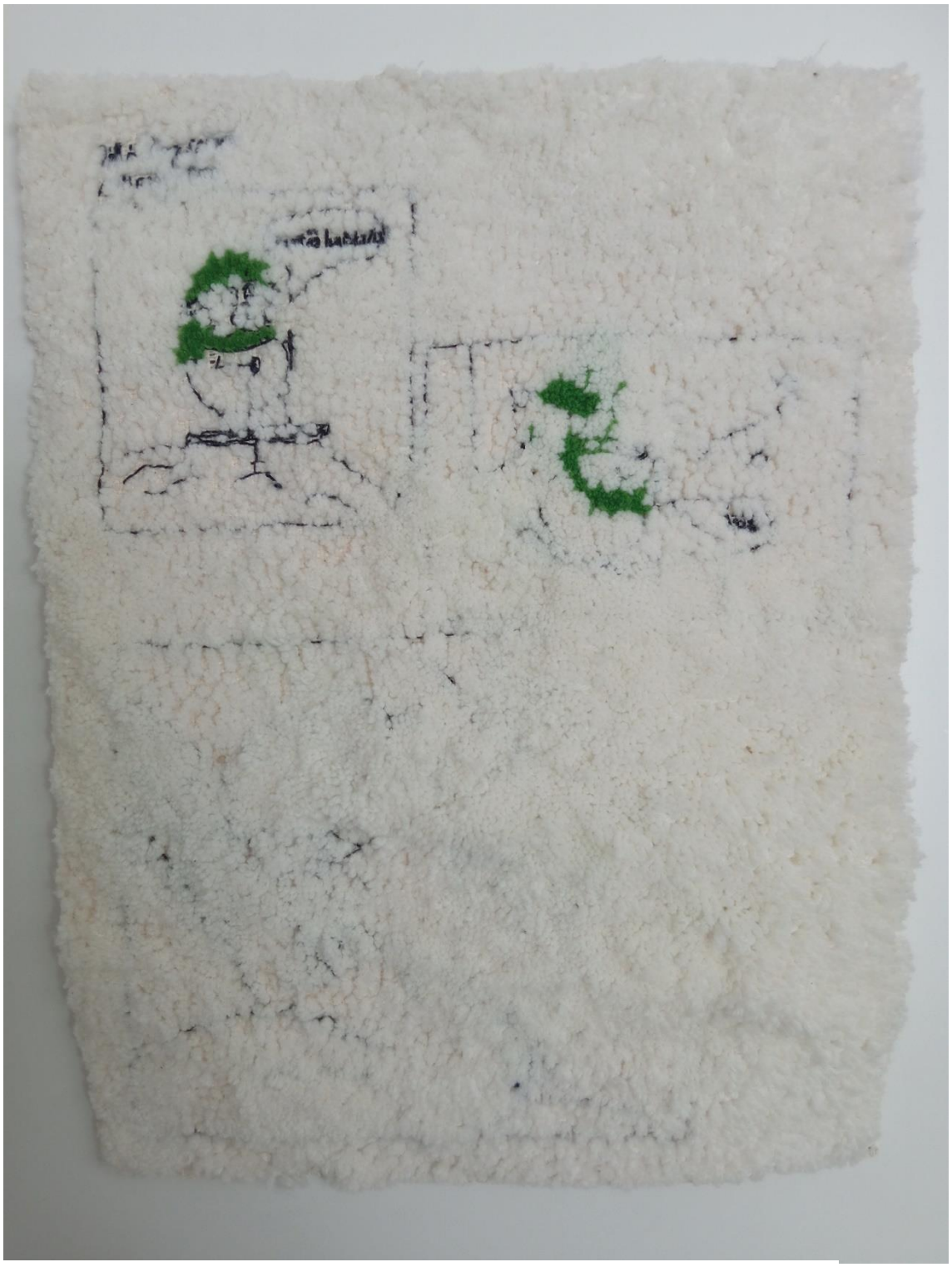


A4 ristipisto. DMC-kirjontalanka ja kirjontakangas.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.

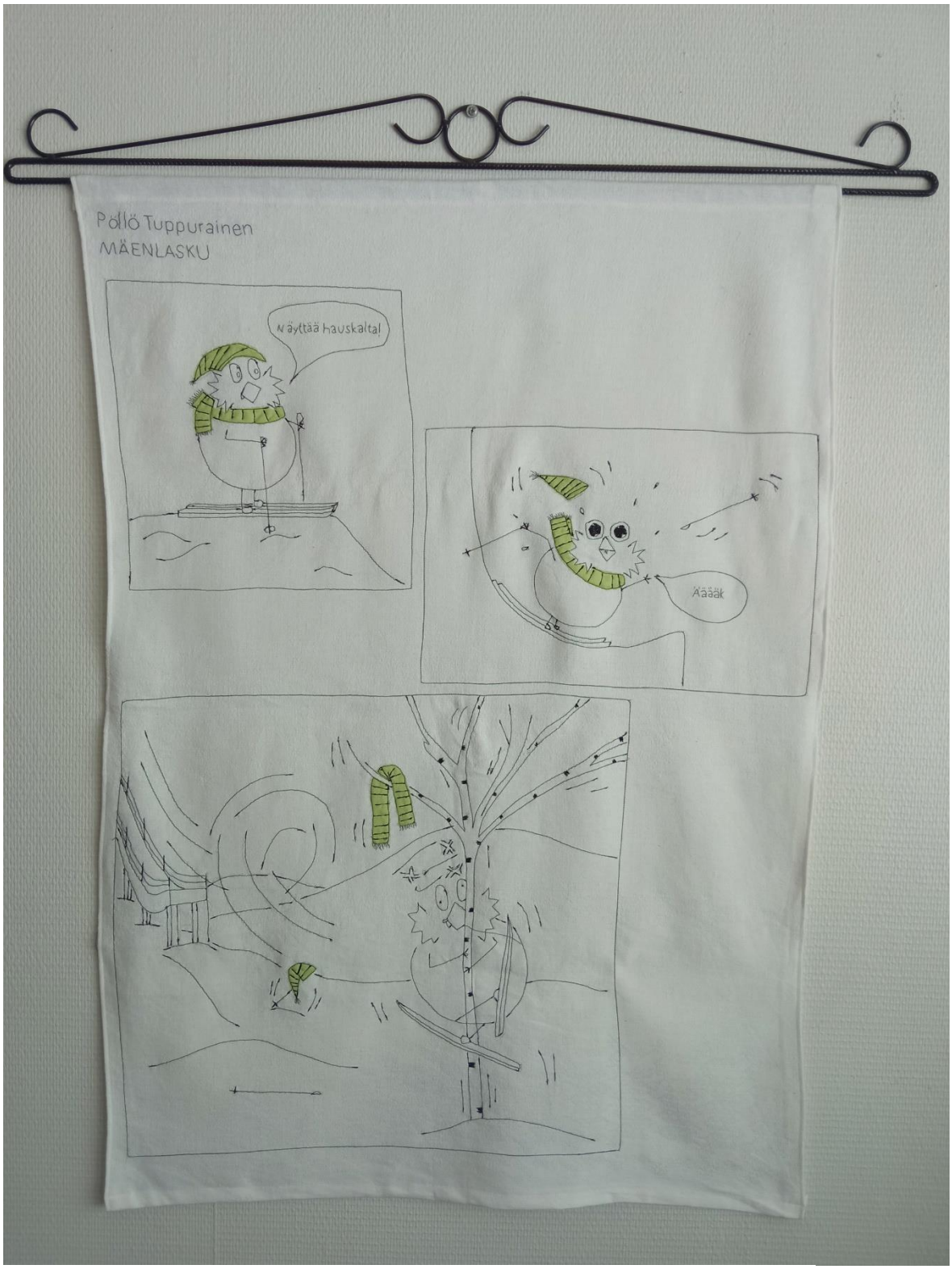
A4 sekatekniikka. Liima, paperi ja kirjontalanka.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.



A4 lämpölaakapainanta. Kierrätys kangas ja mustesuihkutulostettu kuva paperille. Kuvaaja Marika Niskanen 2022.



A3 Tuftaus. Villalanka, kirjontalanka ja tuftauskangas.
(Pöllö Tuppurainen Mäenlasku lumipyryssä).
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.



B1 konekirjonta. Kierrätyspuuvilla kangas ja ompelulanka.
Kuvaaja Marika Niskanen 2022.